

Popsoft 半月刊

（总第59期）

■ 专题综述

第四届大众软件奖开奖仪式记实

■ 实用软件

成为动画高手的第一步

■ 硬件评析

133MHz 外频主板探密（上）

■ 网络时代

网上劲吹免费风

■ 专题企划

《命令与征服 II》之绝密档案

■ 攻略指引

黑暗之石

■ 游戏赏析

铁血联盟 II

ISSN 1007-0060

18>

9 771007 006005

www.popsoft.com.cn

第四届大众软件奖开奖啦

第四届大众软件奖活动已于1999年8月26日圆满结束，现将开出的中奖号码公布，请各位读者密切注意!

如果您幸运中奖，请速将奖券副券以及您的详细地址、邮政编码、联系电话以及身份证号码或其他有效证件号码写清后，一并寄到晶合顺达计算机公司（大众软件读者服务部），地址：北京和平门邮局3056信箱，邮编：100051，我们会将把奖品寄到您手中。兑奖截止日期为1999年11月31日，以邮戳为准，未领奖品将累计滚入“第五届大众软件奖”。

特等奖号码：24686

一等奖号码：04406 89248

二等奖尾号：7112

三等奖尾号：9882 9847 6178

四等奖尾号：547

纪念奖尾号：98

具体情况请参看读编往来栏目（第43页）

主办单位：大众软件杂志社　　协办单位：北京晶合顺达计算机公司

赞助厂商：

美国威世智公司北京代表处
北京创新未来科技有限公司
北京金山软件有限公司
微星科技股份有限公司
上海育碧娱乐软件有限公司
致荣信息技术有限公司
北京华纬计算机有限公司
北京实达铭泰计算机技术开发公司
北京金洪恩电脑有限公司
北京超路通科贸有限公司
北京时代先锋软件有限公司

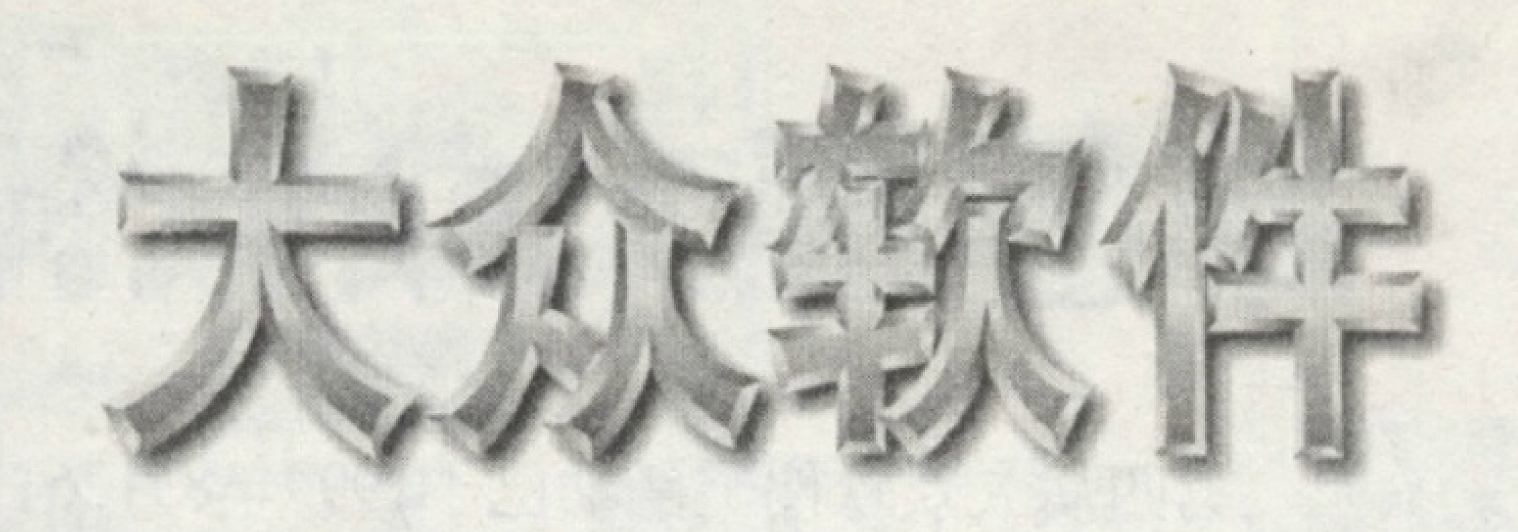
第四届大众软件奖纪念券由北京创新未来科技有限公司提供





1999.18
(总第59期)

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:刘贯和(常务) 林菁 高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:裘聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
王晨 郭新宇 董汉涛 龚磊
校　　对:郑佛水
本期责编:杨文韬
广 告 部:李诚(主任) 李怀颖 霍虹 薄林
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:李靖宇
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　　行:河北省廊坊市邮电局
订　　阅:全国各地邮局
邮发代号:18-107(半月刊) 18-108(光盘)
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
传　　真:(010)67150983
邮购中心电话:(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
出版日期:1999年9月16日
零 售 价:人民币 5.00元
港　币 10.00元
美　元 3.59元



新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

缤纷长廊

问题交流

读编往来

目录

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

升级新思路——Live! Ware 2.1
女性站点之柔情岁月
过山车大亨
永远的大航海时代——大航海时代IV

下期要目

老大中的老大
国产软件大检阅
铁血联盟 II
法老

1999年9月光盘目录

特别赠送：《Photoshop 5集点》完全正式版多媒体教学软件
新手教程：永远的传说系列之九——世风云（上）
新片大赏：大航海时代IV、过山车大亨 星球大战之同盟铁翼
软件长廊：PGP 6.0.2i
休闲天地：心跳回忆同人小说

征订通知

《心跳回忆纪念画册》（原名《心跳回忆完全攻略》）包括了《心跳回忆——永远属于你》的大量图片，还有完全攻略、人物介绍、各代游戏和周边产品介绍、同人小说等大量内容。全书由日本科乐美株式会社授权并提供资料，内容准确、丰富，厚达250页。

随书赠送《心跳回忆对战方块》中文完全版光盘一张。

预定于1999年10月面市
零售价：35元
国内邮购请加邮费18元

本刊特约作者

庞大智　佘一兵　赵效民
侯　毅　李　靖　蔡　旋
任　良　大胖子　费江枫
程　嘉

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸　:辽宁省开原制浆造纸厂

微软Office 2000中文版正式发布



今年8月30日，微软在中国大饭店召开Office 2000中文版发布会，信息产业部信息技术产品管理司副司长陈冲出席大会并致词，微软（中国）有限公司代总经理、微软公司大中华区总裁罗麦克在发布仪式上做主题发言。Office 2000中文版能够发挥web工作方式的优势，使web工作方式成为知识企业及知识工作者卓有成效的协作及知识管理模式。为了让更多的知识工作者能够及时享用先进的Office 2000中文版，微软决定在今年7月18日至12月31日的产品促销期间实施价格优惠，优惠最大幅度达50%。



本刊记者

金山网易举办"99万次心动"活动

今年8月28日，金山公司与网易公司在北京当代商城广场联合组织了一场别开生面的市场推广活动——"99万次心动"。据初步统计，当天至少有3000余名电脑爱好者在现场登记领取了金山公司为本次活动特别提供的WPS2000限次版。据悉，在各地软件零售商的共同配合下，金山公司还在全国11个城市同期发放了近万张WPS2000限次版。金山公司总经理雷军说：让用户在实际使用中熟悉并掌握产品性能，是WPS2000进一步被中国用户认同的关键因素。发放WPS2000万张限次版的目的是为了更进一步宣传WPS2000，为此，金山不仅应该拿出充分的信心，而且有勇气接受用户的考验。在活动中，网易总经理丁磊也介绍了网易北上后的市场举措。另外，金山总裁求伯君和丁磊还通过网易在线系统，向现场观众和中文网民解答了有关中文办公软件及网络的热门话题。



本刊记者

3dfx公司首次在大陆举办新闻发布会

今年8月24日，联想科技与3dfx公司在北京凯宾斯基饭店举行了"迎接合作新纪元"新闻发布会，这是双方签约以来首次共同面对媒体举办的大型会议，也是3dfx公司高层人士首次访问大陆的媒体见面会。3dfx公司作为硅谷发展最快的高科技公司，在图形加速芯片零售市场上取得了突出成绩。目前它已通过ISO9002认证，1998年销售收入2.1亿美元，3dfx已成为全球知名的显卡品牌，其产品拥有一个稳定的用户群。今年5月17日，3dfx与联想科技签约，联想科技成为其在中国大陆地区的唯一总代理。会上，3dfx公司针对其Voodoo3系列产品，特别是最新产品进行了现场演示，使与会者对3dfx公司的产品有了更深入的了解。

本刊记者

国内首家IDP——"所有"(Soyou)

今年8月25日，由实达投资的"所有"（Soyou）网站正式开通，这也宣告了国内第一家IDP（因特网目录式服务提供商）的诞生，此网站的建设者北京实达所有网络技术有限公司是实达科技注资2000万元与北京实达铭泰公司共同组建的。近年来，因特网浏览与下载缓慢、网上重复信息、垃圾信息过多而耗费网民大量时间、精力乃至上网费用的矛盾日益突出，在这种情况下，继ISP和ICP之后，着眼于提高上网效率的IDP可谓应运而生。进入Soyou网站之后，网民们可以即时浏览各大网站的新闻目录及其它信息检索，主要网站的内容及更新情况在第一时间便可一目了然。据悉，本次巨额投资网站建设的行动，既是实达集团"以网络为中心"的经营策略中的一个组成部分，也是实达进入信息服务业的重要举措之一。

本刊记者

8848网上超市吸引国际巨头

今年8月25日，珠穆朗玛电子商务有限公司与微软（中国）有限公司在北京举行签字仪式和新闻发布会，宣布珠穆朗玛电子商务网站（http://www.8848.net）微软产品网上专卖店于今年8月31日正式开张。据了解，这是国内首家微软产品网上授权零售店，也是继8848网站独家预订首发Office 2000中文版之后，双方在中国电子商务领域更为深入全面的合作。会上双方宣布，即将上网销售的产品不仅有微软的软件产品，还有微软图书、硬件产品和认证培训与考试等内容。同时，珠穆朗玛还将与微

软在电子商务的推广方面开展更多的合作。从今年8月30日开始，8848网站启动为期三个月的Windows2000中文预览版热卖，同时配合Office 2000中文版的上市举行系列网上活动。今年9月6日，双方还携手参加了规模盛大的“中国国际电子商务应用博览会”。



本刊记者

中公网亮相网络展

在’99北京国际计算机及网络展览会上，中公网携联众、证券信息港、蚁盟、网典等成员单位出现在北京展览馆，这是中公网第一次以群体形象出现在大众面前。由上市公司海虹控股的中公网成立两年来，承建了CHINANET169骨干网等Internet信息平台，并开发出了Internet网站全文检索系统、网络游戏软件、企业办公管理软件系统、证券分析系统等产品，同时中公网还是政府上网工程的主要技术支持单位。在此次展会上，中公网借助自己在Internet方面的多项技术优势，向企业和个人用户提供不同的信息服务，取得了良好的效果。

本刊记者

Acer 57c显示器获得媒体推荐

苏州明基电脑公司生产的一款显示器——Acer 57c“爱视型”，最近获得了《微型计算机DIY》杂志的“最佳性价比奖”，这个奖项是专门颁发给在性能及价格上具有竞争力的产品的。Acer 57c在测评中以其独特的外观、出色的性能和平易近人的价格给评测人员留下了良好的印象。Acer 57c属于目前市场上主流的15英寸显示器，它以人体工程学为设计思路，力求做到对人体，尤其是视力无不良影响，所以被称为“爱视型”。Acer 57c的最高分辨率可达1280×1024，在建议分辨率1024×768下可以上到85Hz的刷新率，同时在显示器表面有AR、AS、AG多层膜表面涂层，具备抗反射、抗静电及抗眩光的防护功能，大大减轻了使用者眼睛的负担，即使长时间注视显示屏，也不会感到疲劳或头痛。

本刊记者

鸿达公司又有新举措

据悉，北京鸿达电子新技术研究所最近有两项重大行动，一是将原来双月一期的《家佳电脑文摘》改为每月一期，定价也从38元降为22元，在保留和发展原来电脑全方位学习的基础上，增添了许多一般大众读者感兴趣的文化休闲娱乐栏目；二是将大力开发MP3电子读物市场，《世界名著MP3》、《世界名曲MP3》、《世界名人MP3》等几大系列即将陆续上市。同时该公司已与中央人民广播电台的一些著名栏目组如《午间半小时》等达成协议，将其数年来的精彩内容包括国际和国内的获奖作品制成MP3光盘供读者欣赏和珍藏。

本刊记者

警惕破坏硬件的新型病毒

近日，冠群金辰公司通过其全球病毒监测网捕获一种新型病毒，名为Win32.Kriz.3862，这种病毒在12月25日发作，是一种常驻内存的多态恶性病毒，能够擦掉CMOS指令集，覆盖所有可用驱动器中的数据文件，之后利用我们曾在CIH病毒中发现的相同程序毁坏计算机主板BIOS，使机器无法运行。而且这种病毒极易被复制到Windows 95/98/NT系统内，感染Windows程序下扩展名为.EXE和.SCR的文件，在系统运行过程中，Windows的核心动态链接库KERNEL32.DLL允许Win32.Kriz.3862病毒常驻内存，令其达到破坏计算机的目的。冠群金辰提醒广大用户注意，对此恶性病毒应及时采取有效的防护措施。KILL98的最新版本能够有效防杀此病毒，KILL98用户应及时升级版本以防不测。

本刊记者

蒙丽莎病毒变种随“比尔·盖茨的笑话”蔓延

最近，蒙丽莎病毒的一个新变种正在被张贴到各个病毒清单网站上，据说其已在网络中蔓延。这种病毒叫作VBS.Monopoly，矛头直指比尔·盖茨。有关这个病毒的消息最早是俄罗斯一家反病毒实验室——卡斯佩斯基实验室公布的。据荷兰反病毒公司ThunderStore表示，VBS.Monopoly也通过微软的Outlook电子邮件软件传播，病毒会利用VB脚本程序来取代微软Office中的宏。被这种病毒感染的电子邮件的标题是“比尔·盖茨的笑话”，内文中写道：“比尔·盖茨是垄断罪犯。这就是证据。;-)”，还有一幅盖茨面对垄断审判的图片。与蒙丽莎病毒类似，这种病毒可以将自己发送到Outlook地址簿中所有的地址中。

本刊记者

新中大倡导财务软件“新文化运动”

目前杭州新中大软件有限公司正在倡导财务软件“新文化运动”，作为该运动的起点与核心，在新时代财务软件论坛上，新中大对财务软件作了重新定义。新中大

认为，新时代财务软件应具备三要素：一、网络化管理；二、开放性；三、物流、资金流及信息流三流高度统一。该理念是国际上先进的管理思想和计算机技术与中国具体国情相结合的产物，新中大公司与IT业界众多资深的专家学者、知名记者积极探讨新时代财务软件的发展之路，大家普遍认为中国的财务软件必将进入一个崭新的时期。

本刊记者

《魔法门VII》英文版现已上市

上海育碧代理3DO的游戏大作《魔法门VII》正式上市的时间被确定在今年8月15日。由于《魔法门》系列的特殊地位，并且为了避免上次《英雄无敌III》说明书的麻烦，此次游戏说明书的设计非常用心，除了游戏的安装、运行等常规信息外，游戏中的许多怪物和水、土、火、气系的上百种魔法也悉数用图文列出，对玩家攻关非常有用。至于大家比较关心的汉化版问题，由于这个游戏的设计比较复杂，而且有大量的文字，所以育碧的汉化人员正在紧张工作，加上临时雇佣的测试人员，汉化部为《魔法门VII》配备的专业人员已经达到了6至7人之多。目前汉化版游戏已进入最后的测试阶段，但由于游戏规模庞大，所以还无法确定最后上市的时间。



本刊记者

上海育碧获得《波斯王子3D》国内代理权

上海育碧电脑软件有限公司近期又传出令人振奋的好消息，该公司已经与Mindscape公司就年度大作《波斯王子3D》的国内代理发行权达成一致，计划在今年10月向广大国内玩家隆重推出经典动作游戏《波斯王子》的最新续作。《波斯王子3D》是第三人称的动作冒险游戏，它继承并发扬了原来二维时代《波斯王子》的特色，包括采用动作捕捉技术制作的人物动作，千奇百怪的陷阱和机关，简单易学的操作界面。故事的背景则专门聘请对《天方夜谭》深有研究的专家撰写，让每个玩家都能感受到12世纪波斯王国的阿拉伯风情。



本刊记者



技嘉显卡“蓝精灵”抱团出世

近日，技嘉推出两款显卡新品：GA-620和GA-622。这两款显卡分别采用了TNT2系列中的精简版芯片TNT2 Model 64和TNT2 VANTA，属于当前主流及入门级AGP显卡，适合于一般商用及家用场合及近期升级用户的需要。GA-622/620均采用技嘉独特的宝石蓝色调显卡基板，外观小巧华丽，性能出色，运行稳定，发热量低。它们内部分别集成了300/250Mhz的RAMDAC，足以使用户得到满意的2D画面。GA-622拥有高达1920×1200的2D分辨率以及非常出色的2D图形加速技术，尤其适于经常使用CAD、Photoshop、Corel Draw等大型工具软件之用户的需要。而对于为数众多的使用15"显示器的用户来说，GA-620是一种非常理想的选择，因为工作在标准的800×600×16bit模式下，这款只配备了8M显存显卡的表现与16M显存的TNT一样理想，而它的价格仅为后者的2/3。

本刊记者

手机也可听音乐

韩国三星公司近日推出了一种可以播放数字音乐的手机。它有16MB的内存容量，最多可以存储15分钟的音乐。让爱赶时髦的年轻人高兴的是，这种手机配以很酷的金属银灰色，而且式样非常小巧可人。它内部音乐的存储格式是三星的Secumax标准，用户需从网上将音乐下载到PC上，再存进手机中。手机售价为200美元，预期将在韩国售出25万台，并且目前仅在韩国本地有售，它暂时不兼容MP3格式。美国版的机型将于今年年底面市。

本刊记者

可用15小时的笔记本电池

Electrofuel公司最近推出的PowerPad系列电池大大延长了笔记本电脑的工作时间。在一项测试中，使用PowerPad 160的IBM ThinkPad 560笔记本电脑连续工作了15个小时，比普通ThinkPad电池的工作时间足足长了四倍。另两种80型和100型电池的连续工作时间分别为8小时和10小时。PowerPad的缺点是重量大（有1公斤

重）和价格昂贵，使用时间的长短也与电源适配器的好坏有关。目前PowerPad只能用于IBM和Acer两个品牌，公司预计在今年10月初推出用于戴尔、东芝、康柏和苹果笔记本的型号。

……………………………………本刊记者

Nikon D1专业数码相机

在近日的台北电脑应用展中，素以生产传统相机而闻名的Nikon推出D1数码相机。该机的CCD像素高达274万，最大分辨率为2000×1312×36bit，感光度为ISO 200、400、800、1600可选。与一般专业相机相比，它的快门速度可以作大幅度的调整，从30秒到1/16,000秒，且可用B快门设定。在测光方面，Nikon D1采用TTL全光圈曝光测光系统，能用1005像素CCD做3D彩色的矩阵测光、中央重点测光或定点测光。在曝光方面，Nikon D1具有自动曝光、快门优先、光圈优先、手动曝光4种方式，曝光补偿可以做±5（共10段）的校正。由于它的高级专业性能，该机型不含镜头、闪光灯的机身售价高达6万元。

……………………………………本刊记者

DynaDoc 3.5版

北京华康信息技术有限公司研制推出的便携文件专家DynaDoc 3.5版，目前已由希望电子出版社出版。该软件解决了电子文件在传送、使用过程中，由于计算机平台、语种、应用软件、字库的不同所造成的种种困难（如看到乱码、文件不能原貌再现等等）。此次上市的便携文件专家DynaDoc 3.5分为完全版、企业版和普及版三个版本，分别为行业用户、企业用户和普通用户量身定做，为配合上市促销，此次推出的版本中均有精美的华康字体和繁简通软件等赠品附送。DynaDoc格式文件的生成十分容易。使用者仍在自己原先习惯的环境下“照常工作”，完成后选择“打印成DynaDoc文件”，就会自动形成后缀名为.WDL的文件，这时文字资料已被嵌入文件。而后只要开启阅读器（可从国内外众多网站上自由下载），就能在任何Windows系统下读出DynaDoc文件。

……………………………………本刊记者

简体中文版PICQ

近日，台湾资迅人公司正式进入大陆市场，成立北京资迅人公司，并推出简体中文版PICQ。除了在操作界面中可以自行选择简体或是繁体以外，软件本身也能自动探测客户端的系统操作版本，使信息转变为合适的格式，免去手动转换的麻烦。在通讯方面，北京资迅人更进一步与大陆及香港顶尖传呼业者广州润讯、上海国脉和香港电讯合作，以实现PICQ“CALL PAGER”的功能，而大陆用户也可通过PICQ传呼香港和台湾相关的BP机使用者。资迅人公司总经理贺元表示，台湾市场容量相对较小，比较容易饱和。而大陆的网络使用人数到今年6月已达到400万之多，与台湾不相上下，而且呈现急剧上升势头，这是目前台湾网络经营者纷纷进入大陆市场的主要原因。

……………………………………本刊记者

Norton 2000

Symantec公司于今年8月23日正式推出Norton 2000系列产品，其中包括Norton工具2000、Norton反病毒2000和Norton清洁工2000。Norton工具2000包括了系统检测和诊断、磁盘修复以及最新的防死机和恢复等工具，售价49.95美元；Norton反病毒2000提供了病毒自动防护功能，它不仅能扫描E-mail中隐藏的病毒，还能对压缩文件进行检查，完全版售价39.95美元，升级版售价19.95美元；Norton清洁工2000是一种网络和磁盘整理工具，能清除用户上网时留下的痕迹和硬盘里的垃圾文件。

……………………………………本刊记者

古墓丽影III权威攻略指南

《古墓丽影权威攻略指南》为“新天地权威游戏攻略丛书”再增添新成员。来自制作组的第一手资料和精美图片、CG，加以高质量的全彩色印刷，随书赠送“游戏新天地”多媒体配套光盘，40元的超值价位令广大玩家爱不释手。攻略书厚达100余页，彩色插图1100多张，以大量文字详尽解析每个关卡的流程，向你传授面对任何一个敌人、障碍和陷阱时最有效的策略，并揭示游戏中所有的隐秘地点，剖析每一个使你困惑的谜题。正如时装界有自己的品牌一般，世界上最大的发行电脑游戏和游戏机游戏的权威攻略书出版公司——普里玛出版社的攻略书，迄今已发行了超过1500万册，被玩家们授予了“游戏界最值得信赖的名字”的称号。而新天地互动多媒体作为普里玛公司中国总代理，将尽快推出更多的权威攻略指南以飨全国玩家。



……………………………………本刊记者

虚拟人生

《虚拟人生》将真实的生活融入游戏，以游戏的方式展示着人生。在《虚拟人生》中，你会接受EQ心理测

试，与心爱的人谈恋爱，甚至结婚。大学考试的紧张，转职时的快感，拼命攒钱买房的痛苦，你都将体验无遗。游戏画面全部采用三维制作，华丽流畅。游戏中加入RPG成分，采用容易上手的纸牌战斗系统，与50余种怪兽作战，让你体验与贪、痴、懒等心魔作战的快感，勇敢地向你的命运挑战。《虚拟人生》有50种职业任你选择，还会根据不同的职业触发不同的事件，让你体验人生不同的事业成就。本游戏由英业达（南京）电子技术有限公司开发，是1999年台湾省销量第一的游戏软件，总销量已接近20万套。它也是新天地发行的第一部国产游戏，表明了新天地支持国产游戏软件事业的决心。此游戏的市场零售价定为35元，并赠送全彩说明书。



……………………………………………… 本刊记者

荒蛮西部

Southpeak Interactive于今年8月发布了他们的PC冒险游戏《荒蛮西部之谋杀者》的演示版，游戏中具有相当多的动作成分，玩家们有机会检验自己的反应速度和解谜能力了。该游戏的正式版预计于今年11月上市。故事的背景是美国总统格兰特参加一个纪念林肯总统遇刺5周年的纪念活动会时，受到署名为“真正林肯刺杀者”的死亡威胁。游戏者的任务就是揭露整个威胁格兰特总统生命事件背后的真正阴谋。



……………………………………………… 本刊记者

地面控制

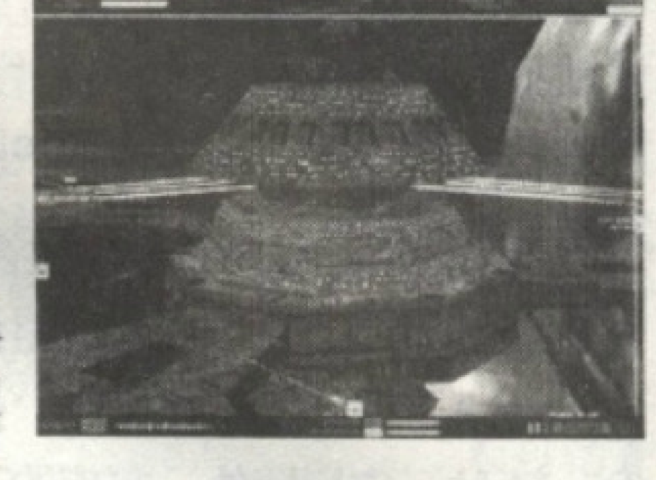
Sierra公司宣布已经获得了Massive娱乐公司开发的新游戏《地面控制》（Ground Control）的发行权，Sierra称该游戏将带给玩家“一种空前的体验”。游戏结合了策略游戏和3D动作游戏的特点，玩家可以操纵定制的兵团、坦克、舰船、飞机以及其它战斗单位，争夺对遥远世界的控制权，同时游戏在网络对战方面也有创新的举措。“Massive公司致力于开发最优秀的游戏，《地面控制》将是我们朝这个目标迈进的第一步，”Massive公司的首席执行长官Martin Walfisz说，“作为玩家和开发商，我们目睹了许多出色的、简陋的、或者是十分糟糕的游戏，而我们这部《地面控制》游戏的目标很简单，即创造一个全新的世界，让所有步入其中的玩家都会情不自禁地说：‘嘿，这部游戏可真酷！’”



……………………………………………… 本刊记者

星际舰队

由Interplay公司下属的14 Degree East制作室负责开发的《星际迷航——星际战舰指挥官》（Star Trek: Starfleet Command）最近即将上市。这部即时策略游戏并非设定于“星际迷航”的传统冒险世界之中，而是侧重于星际飞船之间的战斗，因此，这部立意新颖的游戏将对“星际迷航”迷们有特殊的吸引力。这部游戏主要是为“星际迷航”系列的铁杆玩家设计的，尤其是那些寻找新鲜感和特别感的玩家。游戏中提供了18个教程任务，并且附送一本160页的游戏手册，手册对游戏的许多事项都作了详尽的解释，另外还有一本24页的上手指南和其它许多相关材料。游戏的界面比原来会改变许多，不过游戏的组织体系和图标将不会变动。



……………………………………………… 本刊记者

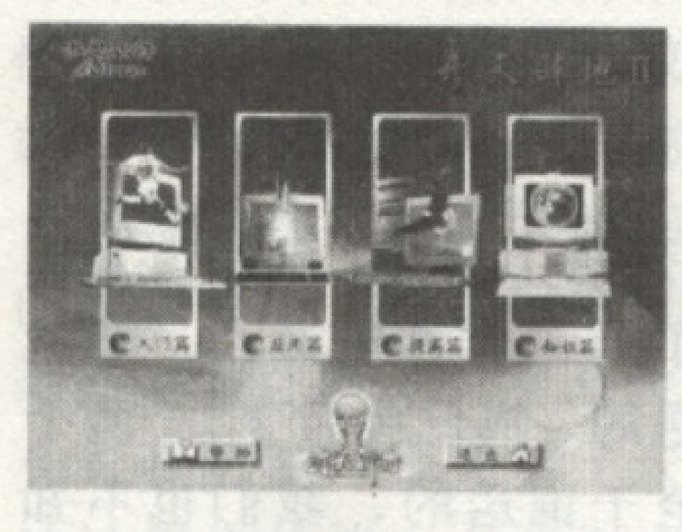
电脑游戏预定发行榜

	游戏名称（英文名）	出品公司
1999年9月	巨物杰克（JumboJack）	Sierra
	领航员2000（ProPilot 2000）	SIERRA
	锁喉（Cutthroats）	Eidos Interactive
	西部前沿——海狮计划（West Front: SeaLion）	Talonsoft
	星际迷航——新世界（Star Trek: New Worlds）	Microprose
	西线——海狮（West Front: Sea Lion）	Talonsoft
	AMA超级摩托赛（AMA Superbike）	SSI
	体育游戏卡极限收藏（Ultimate Collector for SportsCards）	Mindscape
	魔法门英雄无敌III——末日之刃（Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade）	The 3DO Company
1999年10月	魔法风云会互动百科全书（Magic the Gathering Interactive Encyclopedia）	TSR
	巨人（Giants）	Interplay
	玩具军人——空间玩具（ArmyMen: Toys in Space）	3DO/New World Computing
	NBA实况2000（NBA Live 2000）	EA
	霍伊尔桌面游戏（Hoyle's Board Games）	Sierra
1999年11月	雇佣杀手（HiredGuns）	Psygnosis
	夜曲（Nocturne）	Gathering of Developers
	极品飞车——汽车城（Need for Speed: Motor City）	EA
	诺克斯（NOX）	EA
	大亨——边缘（Tachyon: The Fringe）	Novalogic



万事无忧II 

《万事无忧Ⅱ》把电脑的硬件知识与软件的高级使用紧密地结合在一起，为DIY一族提供了新的选择。《万事无忧Ⅱ》包含7大部分，分别是硬件安装、软件安装、常用软件、常见问题、多媒体、网络部分、梦圆PC。在这个软件里你可以根据它的建议购买硬件、安装配件、修改注册表、安装常用设备的驱动程序和使用维护电脑的11类工具软件;《常见问题》从解决用户使用电脑过程中所遇到的困难出发，整理了近300条问题，让用户掌握处理电脑常见故障的一般方法;在《多媒体》部分可以了解并学习崭新的媒体技术;而《网络部分》则主要介绍了网络的硬件连接和应用，通过电影、图片展示了组建局域网的方法及相关硬件设备;RPG《梦圆PC》让用户在游戏里实现叱咤风云的梦想。



零售价：125元

TURBOLINUX简体中文版4.0 

TurboLinux 4.0中文版是一套完全中文化的Linux发行版本，利用TL-ZWinPro这套外挂式中文平台，为Linux的用户提供了一个从安装到使用的完整中文环境，是Linux系统下中文多内码显示、输入、打印的全面解决方案。TurboLinux 4.0中文版能够让您立刻建立起高效稳定的防火墙、路由器、工作站、Internet服务器和WWW服务器，其中还包括大量系统管理软件、网络分析软件、网络安全软件等等，是系统集成的上佳选择。TurboLinux 4.0中文版具有一个极其完备的开发环境，包括C、C++、Java、Perl、Tcl/Tk、Python、Fortran77等语言的编译器/解释器，还有大量的集成开发环境、调试器和其它开发工具。



零售价：88元

3D弹子球——迷失之洲 

自好莱坞推出惊世巨作《侏罗纪公园》以来，一个早在几千万年前从地球上消失的世纪，又栩栩如生地出现在我们面前。这次奥美公司最新奉献的《3D弹子球——迷失之洲》将同样带你回到这个迷失的世界，你必须子弹上膛，随时做好与残暴的恐龙或野蛮部落决战的准备，它独特的3D目标识别系统和略带夸张的声效将一个全动画的神奇脱险历程展现在你的面前。这款由世界著名的游戏公司SIERRA开发的游戏，已在世界上发行50多万套。



零售价：68元

战地2100 

由新天地代理发行的三维即时战略大作《战地2100》(Warzone 2100)是一个以21世纪为背景的即时战略游戏，在技术上与理念上均有突破，首创许多全新的游戏概念，代表了三维即时战略游戏的未来发展方向。游戏营造了一个令人惊叹的三维世界，允许玩家任意旋转和缩放画面，从各个视角观看战场和军队，可以利用地形采用埋伏、佯攻等战术，极大地提高了即时战略游戏的策略成分。自今年以来，新天地50元精品游戏策略大获成功，这次随着《战地2100》的80元定价，新天地将彻底告别不符合中国国情、令广大消费者难以接受的148元高价格体系。



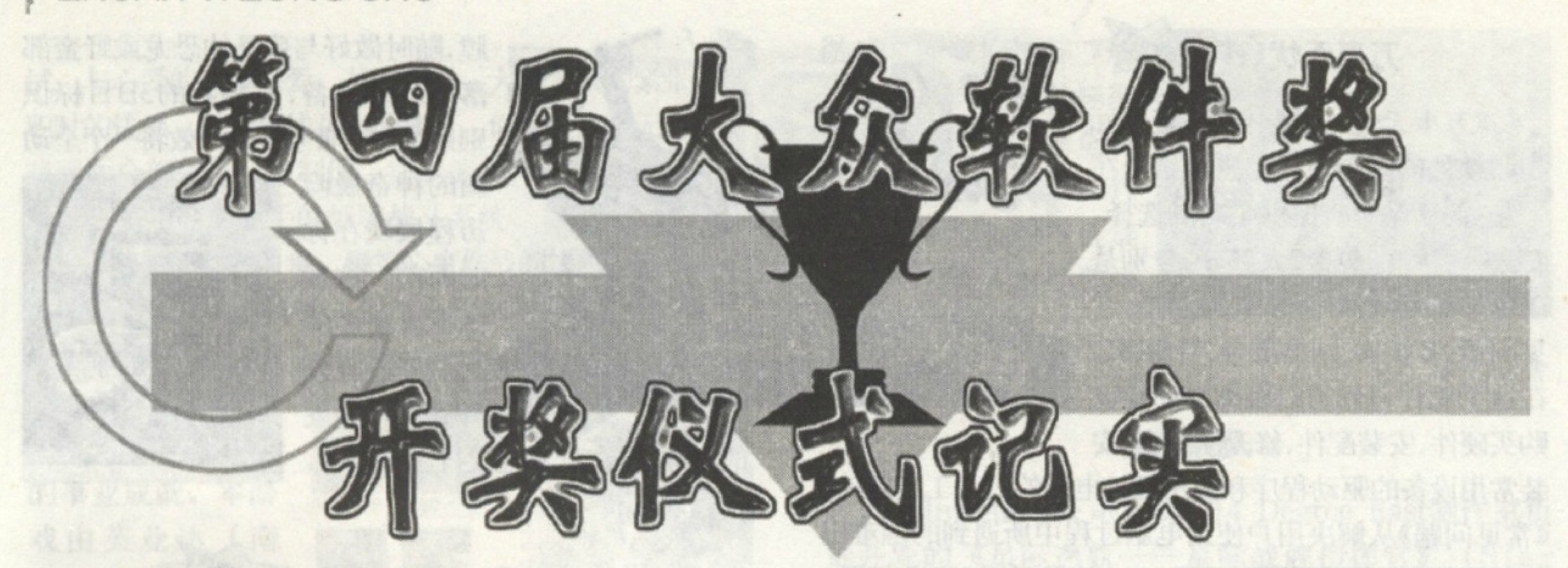
零售价：80元

大航海时代外传 

16世纪，大航海时代。满怀野心希望超越父亲成为出色海盗首领的"海盗王之子"和为追逐曾向自己求婚的冒险家而旅游世界的"热那亚活泼少女"是本游戏的两位主角，身为玩家的你可以从二者当中选择其一，以全世界的海洋和港口为舞台，自由展开一连串的冒险。你除了要得到国家最高爵位外，还必须完成每个主角不同的使命。游戏中，玩家可以自由决定何时前往何处、要做什么。虽然游戏还是会提示当前的目标，但玩家却可以不受拘束，自由享受游戏的乐趣。130个港口以美丽的电脑动画与具有异国风情的图片作为背景，配以优美的音乐，将中世纪时的世界细腻再现。此外游戏还写实地设定了风向、潮汐等气象资料，可以身临其境体验当时航海的心情，发现古代遗迹和稀有动植物也会增加航海的乐趣。



零售价：128元



本刊记者

1999年8月26日，伴随着大众软件共同成长的大众软件奖，第四届开奖仪式在中国信息市场多功能厅如期举行。莅临大会的有：国家科技部、中国科协、北京新闻出版局等单位的领导；威世智、创新、育碧、太康广告、实达铭泰、梵太师、新天地等业内知名公司的代表，以及作者、读者代表等百余人。虽然每年的大众软件开奖大会议程大致相同，但今年同样有自己的特色，下面就是我给您做的现场报道。



第四届大众软件奖开奖仪式现场

第一件贺礼与第一位来宾

大会将在下午2：30分正式召开，现在是上午10：45分，大众软件的工作人员正在会场进行最后的紧张布置工作。这时，一个两层的大花篮被人抬了进来，我们几位同志赶紧上前拦住，“你们是不是送错了地方，这是大众软件杂志社的会场，我们从未定过花篮。”“那就更对了，就是给你们送的，钱已经付了。”两个送花人肯定地说，“至于谁送的，我们也不知道，我们只管送花。”说罢，放下花篮转身而去。花篮的确是个好花篮，每一支鲜花都经过细心的剪插，而且不同品种、颜色的鲜花搭配得当、错落有致。既然不错，管它哪里来的，先放上主席台再说。花篮刚刚在主席台上放好，两个送花人又急匆匆地跑了回来。当我们都以为将空欢喜一场时，两个送花人却一迭声地抱歉，并从衣兜里摸出两条红绶带挂在了花篮上。直到此时我们才明白过来，原来是梵太师公司送来的今天第一份贺礼。

现在是下午1：00整，会场已经准备就绪。大家刚刚吃过午餐，看时间尚早，准备休息一



第一件贺礼与第一位来宾

下。一个15、6岁的中学生走进了会场。“你有什么事吗？”我问道。“您看”，他递给我一封电报，“是这里吗？”“周翔（98-99年度最佳文章和最佳栏目评选活动特别幸运读者）”，就在我伸手去接电报的那一刻，几乎未加思索地脱口而出。“你是怎么找来的？”我真是万分疑惑了。事情的起因是这样的：直到昨天才发现，不知是什么原因，本次大会邀请的一些嘉宾始终未能收到我们寄去的邀请函，虽然临时采取了紧急的补救措施，但一些外地的嘉宾却无法赶到了。其中，周翔的家住在天津，这使我们燃起了最后的希望。当我们发出了加急电报后就一直期盼着回音，直到当天深夜我的手机也一直未能收到来自天津的电话，由于本次大会的地点并不太好找，我彻底失望了。可是令人难以置信的是，本次大会最后发出邀请的嘉宾今天竟然第一个来到了大会的现场，而且是在地址不详的情况下从天津赶来的。我们的读者真是太好了！又一个意外的惊喜，我们每一个人都受到了感染，今天的开奖仪式可能格外顺利。

“走过的每一步，我们都很努力。”

大会按照预定的时间在14：30分准时开



大众软件杂志社关家麟社长致辞

始。大众软件杂志社关家麟社长首先致辞。他回顾了一年来大众软件所走过的道路，并提出了今后的改革计划：

1999年1月，《大众软件》改为半月刊，零售价格下调至5元；《大众软件CD》改为双光盘，零售价格不变，仍为19元；大众软件网站（www.popsoft.com.cn）全面改版，杂志、光盘内容同步上网。

1999年3月，与创新未来公司合作举办的“创新杯电脑音乐DIY”揭晓；与丽台公司合作的“丽台杯《大众软件》封面设计大赛揭晓”；与日本科乐美合作推出的《心跳回忆背景设定》三个月内发行量超过10万套。

1999年4月，与尚洋公司合作，为制作中的《烈火文明》推出“谁是你心中的女孩”征集活动；网上游戏TOP TEN投票开通。

1999年5月，发行量稳定至32万册／期，成功解决月刊至半月刊转型的发行问题；与华硕公司合作，在大众软件网站举办“华硕硬件知识有奖问答”；与育碧公司合作的游戏任务设计比赛揭晓。本刊记者远赴洛杉矶采访电子娱乐大展（E3）。

1999年6月，因邮局系统欠款，杂志社向邮局停发刊物（约5万册）；同月与邮局紧急磋商达成协议，继续供刊；全国独家详尽刊出本刊记者E3采访获得的第一手资讯。

1999年7月，确定明年本刊自办发行。

1999年8月，与威世智公司合作举办“万智牌有奖问答”活动；确定在每期杂志加入“读者评刊表”；召开第四届大众软件奖开奖仪式，第五届大众软件奖活动正式启动。

……

接下来的讲话又提出了今后将进行的一系列改革：

1999年9月，与多家软硬件厂商合作，推动2000年大众软件订阅优惠方案；大众软件网站再次改版在即，并将推出大众软件读者社区。

1999年10月，建国50周年，将推出特别策划献礼专题；《大众软件CD》手册将由现在的48页扩展到100页左右。

2000年1月，大众软件杂志扩版为128页黑白，20页全彩，零售价格调整为6.5元。

……

还有我们四年来不同寻常的大众软件奖



第四届大众软件奖部分奖品

1996年，第一届大众软件奖特等奖奖品为486多媒体电脑；

1997年，第二届大众软件奖特等奖奖品为奔腾多媒体电脑；

1998年，第三届大众软件奖特等奖奖品为奔腾Ⅱ多媒体电脑；

1999年，第四届大众软件奖特等奖奖品为奔腾Ⅲ多媒体电脑；

我们每届的特等奖奖品，可以说在一定程度上反映了计算机在我国的发展步伐。

“走过的每一步，我们都很努力。”我们有信心、有能力在大众软件的第五个年头里，奉献出更精美的产品回报各界的厚爱。

以上是关于大众软件杂志社关家麟社长讲话的主要内容。

特别的中奖号码

下面开始的就将是激动人心的开奖了。第一个开出的是纪念奖尾号，“98”！这是本届大众软件奖开始的年份，也是今天开出的第一个奖号，这样有趣的巧合让全场的人们异常惊喜。随着四等奖、三等奖、二等奖、一等奖号码的开出，人们将目光集中在中国科协书记处书记常志海同志的身上，当滚动的数字停在“24686”上时，全场掌声雷动。也许记忆力较好的读者还记得，去年特等奖的号码也是由常书记开出的，号码为“74286”，真是惊人的相似！而本次的号码“686”更使人想到那台诱人的786（对不起，露怯了，应该叫PⅢ）。快看看“你（2）是（4）686”吗？要是的话，快来联系“786”吧！



中国科协书记处书记常志海同志亲自开奖

驻港解放军的发言

“什么，驻港解放军的发言。你们开的是英模报告会吗？”别误会，听我慢慢说。看过《大众软件CD》手册《网人》的读者可能还记得，其中提到了一位在网上叫“ZXM”的人，是驻香港的中国人民解放军军官，也是本刊的特约作者。他就是赵效民（快看看目录页是不是有他的名字）。下面就请他为大家讲几句：

“从大众软件创刊起，我一直投稿，可以说大众软件和我在电脑领域内一同成长（我想许多读者也是这样的吧）。但几年来一直没能参加这样的大会，今年正好休假，当然不会再错过这个机会。”

……

赵效民可以说是我刊特约作者中既有普遍意义又有突出特点的一位。随着杂志越做越大，我们希望特约作者的队伍也越来越长。

其后，读者、有关公司的代表也相继发言，除热情地祝贺外，并表示今后将一如既往地给予支持和合作。

尾声

最后是中国科协书记处常志海书记作重要讲话，从讲话中不难发现，他是如此熟知电脑软件的方方面面，没想到常书记这样年龄，工作这样繁忙居然还一直关注着国际软件发展的动向。常书记对《大众软件》杂志相当熟悉，无论是鼓励，还是意见都一语中的，有这样关心大众软件的领导，我们大众软件全体员工将会以饱满的热情为中国IT产业的发展，为中国高新科技知识的普及做出更大的贡献。

网络人口背景分析

北京　尚进



根据CNNIC最新统计数据，截止到1999　年6月30日，中国互联网用户达到400万人，而上一次公布的数字只是目前的一半，也就是说在短时间之内有了成倍的增长，而且目前仍保持这种增长势头。但是通过仔细分析却可以看出，目前的网络人口发展的确存在着诸多的问题。

一、背景分析

网络人口地域分布不平衡

从用户的地域分布，可以明显地看出，Internet的发展与经济及文化的发展有着密切的关系。北京所占上网人数比例最高，达21.02%，其次是广东占16.77%，上海占9.71%，东北地区占7.76%，而西部省份所占比例则很小，大部分都不到2%。这主要是由于我国人口比较集中，目前计算机的普及还是以大城市为主，而现在的上网者基本上都是使用PC机，所以就决定了目前的网络发展状况。而且网络线路（主要指电信的国内出口带宽）主要集中在北京和广州，计算机拥有率基本上与上海相当的东北由于带宽过窄，相对速度较慢，由此影响了使用者的积极性。由于地域与经济基本上是挂钩的，所以我国网络的发展会长期按照地域经济规律发展。

由于不同地域的使用者对于网络信息的需求不同，而目前的使用者基本上都是城市尤其是大城市的居民，所以就决定了网络信息内容的城市性，而且这种信息的集中与使用者聚居规模、使用者地域性消费有着不小的关系。这一点对于开展电子商务、获取网络广告有很大的关系。

网络人口需求不平衡

目前的网络用户中对工作、学习、兴趣与计算机有关的为68%，也就是说有270多万人对于计算机业界的信息是持关注态度的。而在CNNIC的调查报告中用户对于信息获取选项最多的是“各类新闻”，达到了84%，这与新浪网新闻中心在今年上半年的异军突起有很大的关系。但是我认为新闻站虽然可以在一个很长的时间内保持较高的吸引力，但是最终电子商务或者社区性质的信息服务中心将更能吸引用户。而且网络人口的需求与目前上网人员的年龄分布有很大的关系，近80%的用户年龄在30岁以下，而且集中在18-25岁之间，这些网络用户的主力对于信息的需求是决定网络内容很重要的一股力量，他们也是未来10年内发展电子商务、实现中国数字化转移、真正进入信息社会的主力军。对于这些用户的需求不仅仅是要在信息的提供上加以考虑，在今后网络发展的趋势上也要多加思考。

网络站点与访问者

目前国内网站总数逾万，商业站点数千，其中有近54%的站点与IT有关，个人站点中有近70%是与计算机软硬件（尤其是游戏）、网络、音乐有关，商业站点也有近半数与计算机及网络本身有关。目前国内中文网络的信息总量不足，而有关软硬件及网络本身的内容非常多，除此之外就是所谓的新闻站点及搜索引擎，其他站点的总量不足国内网站的三分之一。目前国内网站的浏览者中有76%的人经常浏览中文站点，而中文站点中很大一部分是与计算机本身有关的内容。目前国内的网民

很大一部分是通过网络了解计算机及网络，在网络上关注获取综合信息的占了所有访问者的56%。从用户的行业分布看，计算机业比例最高，达14.9%，其次是其他专业技术人员、外资合资企业人员。

不同年龄段的人对互联网的接受程度差距很大，现在的用户中，21－35岁之间的年轻人占78.5%，表明Internet目前是年轻人的天地；35岁以上的用户占10.7%，而且上网的时间也不长，这不是一个好现象，因为35岁以上的群体是最具支付力的，是发展Internet商务的关键力量。这个最新的统计数据和98年底的数据差别不大，照目前的用户群趋势，短期内不可能有大的变化。由此不难看出目前我们的网络基本上还是发烧友的网络，网络还没有真正商业化，这里的商业化指的是信息、服务的开放性商业化。很多网站的建设纯粹是为了个人的爱好、上网的虚名和盲目的淘金。

收入与网络导向

从上网用户的收入来看，并不是收入高的人才上网，人均月收入2000元以上的占22%，2000元以下的占78%，可见用户市场的主力并不是月收入高者。也就是说目前网络还处在无网络消费能力或是低网络消费能力的阶段。所以收费浏览这种很有前途的网络收入模式在国内暂时无法顺利实行。如果今后市场发展成熟，整个网络用户收入水平提高，可以考虑部分核心信息收费，或是注册之后才可以浏览。

这些事实也决定了被各大ICP所看好的“电子商务”的前景并没有大家所看好的那样，由于网络消费能力的低下，加之网络人口中有近半数是在校的学生，每月不菲的上网费用就已经令其勒紧裤腰带，更别说上网消费了。所以单一的从网络人口的收入以及人口的成份分析看，如果将电子商务作为网站的唯一经营方向的话，那将在一段不短的时间内亏损经营。比较可行的网站经营方式还是广告收入、有奖活动等。

二、计算与预测

如果把上网人数与人口基数进行对比的话，肯定是不停地在小数点后加零，而将上网人数与能够上网的计算机数相比的话，相对于每年数百万的装机量，只不过百分之几而已。虽然可以看到已经有不少在97、98年购机的用户开始尝试购买上网设备，但这些用户不可能在短期内完全带动网络发展的大势。而169、263这类无账户联入方式的增加，会在很大程度上刺激潜在的上网用户。尤其是169在部分地区可以访问国外站点，而收费相对于其他接入商要低得多，所以169的存在对于网络人口的增加有着很大的帮助。

按照目前网络人口的增长势头，在2000年底我国的网络使用者应该达到2000万。实际数字很有可能还要高，重要的是网络人口的增加会在一定程度上改变网络人口的结构，对于网络信息的分布与集中有很大的影响。更重要的是网络人口的增加势必推动网络消费的增长，这对于“电子商务”是个好消息。

但是网络人口的增加肯定会提高对网络线路的要求，目前我国的出口带宽总额为241MB，在出口带宽不能同比增长的情况下，应该大力发展我国国内的网络建设。而且网络人口增长可以减轻已经上网的用户对于接入费用总额的承担，所以从长远的角度看，网络人口的增长利远远大于弊。

后记

经过前面三期的洗礼，我对网络尤其是国内网络的认识进一步加深，虽然限于篇幅与周期的困扰，但是读者与编辑的支持令我感动，写到这期我的确感到目前网络用户的确太少，相信“我们的网络”的读者大多数都是网络中人，很多没有上网的读者不会留意这些文章，但是我确实希望上网者投入网络，潜在的上网者参与网络，漠视网络者关注网络。不要再沉迷于单机的快乐，只有将单机连接起来才是计算机最好的还原和归宿。



新一代的离线浏览器——Offline Explorer

XIN YI DAI DE LI XIAN LIU LAN QI

深圳 朱晓恩

提起离线浏览器，许多人都会想到Teleport Pro，Webzip，Blackwindow等软件。以前我也一直在用Teleport Pro，不过当我从网上下载了一个新的离线浏览器Offline Explorer之后，它不同凡响的效果让我立刻将Teleport Pro扔到了垃圾箱里。这么好的软件本人不敢独享，借《大众软件》这一方宝地向大家（特别是广大网友）介绍一下。它到底有什么独到之处呢？且听在下一一道来。

一、极快且稳定的下载速度

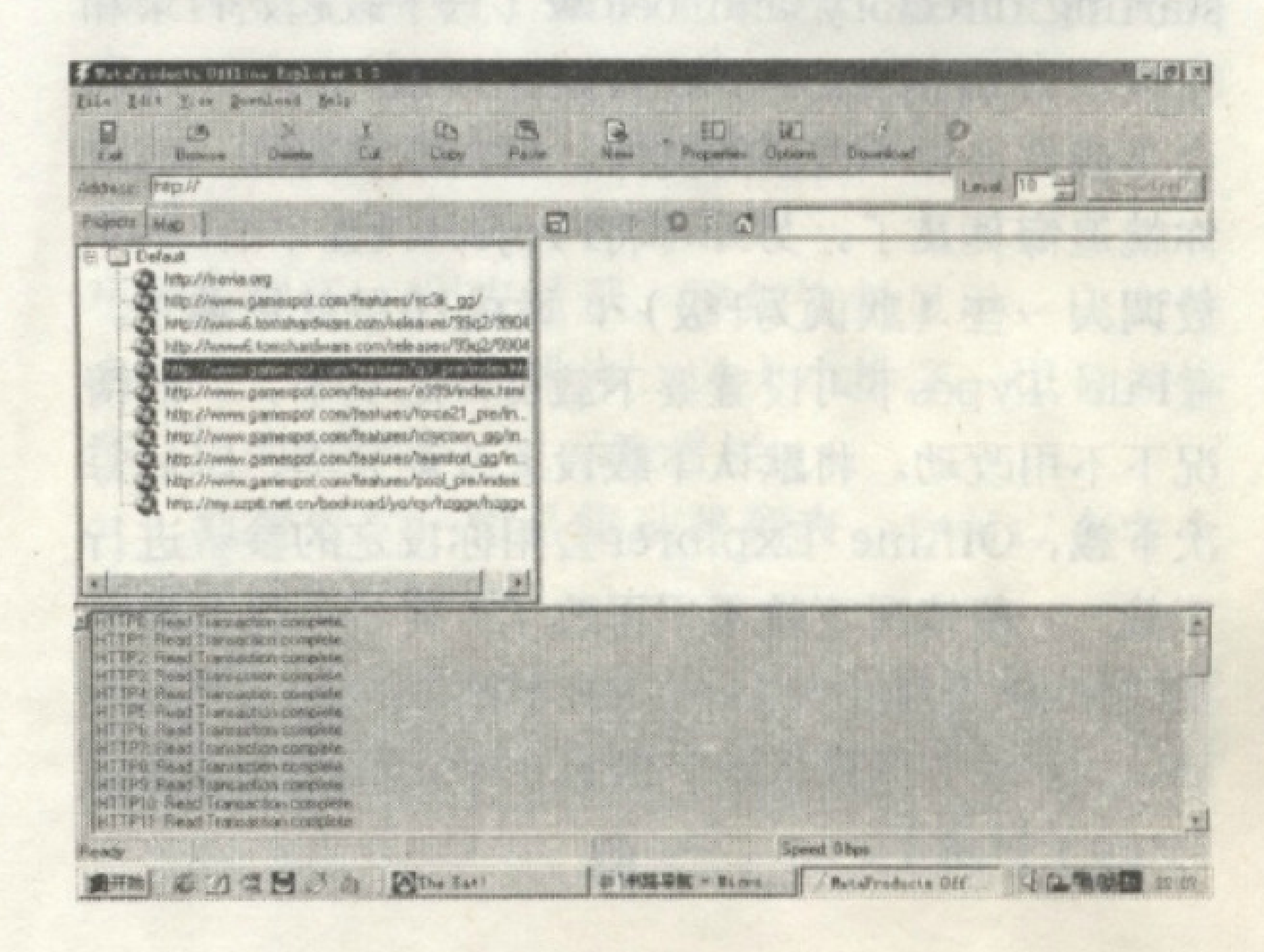
这是我最喜欢的一点，毕竟是自费上网，时间就是金钱。我以前之所以不用Webzip，就是因为它的下载速度较慢，比Teleport Pro尚有一段距离，更何况我对Teleport Pro的速度也不能算太满意。我一直盼望能出现一款速度更快，功能更强的离线浏览软件，现在终于等到了。同时启动Offline Explorer和Teleport Pro下载相同站点，我在局域网和国际互联网两种条件下分别进行了测试。在局域网上，当Teleport Pro的下载速度稳定在几k字节/秒的时候，Offline Explorer的下载速度为几十k字节甚至上百k字节/秒。我有些不相信Offline Explorer所显示出来的速度，但是下载文件的字节数使我不得不信。当然，我没有看Offline Explorer显示的下载字节数，而是在Windows资源管理器下查看下载目录的字节数得到的结果。Offline Explorer下载的速度几乎相当于局域网上两台机器之间的拷贝速度，而Teleport Pro的速度有些让人不解，难道它下载速度的极限就是几k/秒吗？在国际互联网上，用Teleport Pro下载飞翔鸟站点的速度为一点几k字节/秒，而Offline Explorer的速度为6或7k字节/秒，由此可见Offline Explorer的下载速度的确非常快。

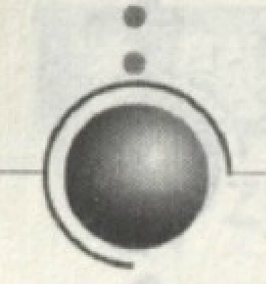
另外Offline Explorer支持多达100个文件同时下载，并且支持多个Project同时并行下载，充分发挥了多线程的优势。

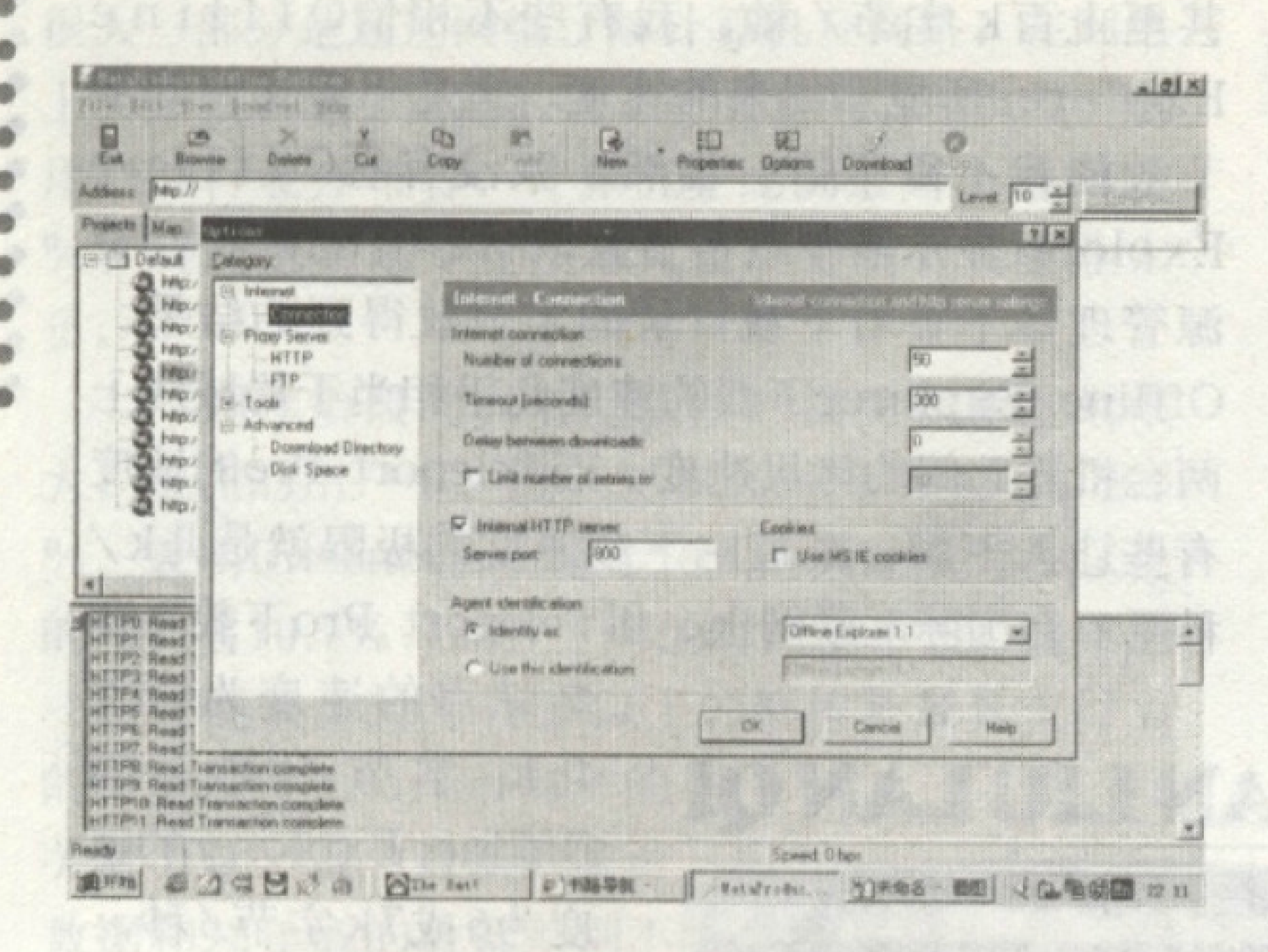
用Offline Explorer对下载后的站点进行更新时速度也非常快，它能迅速找出并下载所要更新的文件。而Teleport Pro在进行站点更新时需要对每个文件进行比对，导致更新速度和第一次下载站点的速度几乎没有区别。

二、简洁方便的操作和友好的界面

Offline Explorer的操作极其简洁方便，在地址栏（Address）输入网址，回车后立刻开始下载，不需要其它操作。同时它也支持拖放链接和粘贴链接，更加方便用户使用。Offline Explorer







的界面友好，各项设置都有对应的按钮和相关提示，不会让用户感到无所适从，而每次启动时所显示的技巧提示更是一项十分贴心的设计。

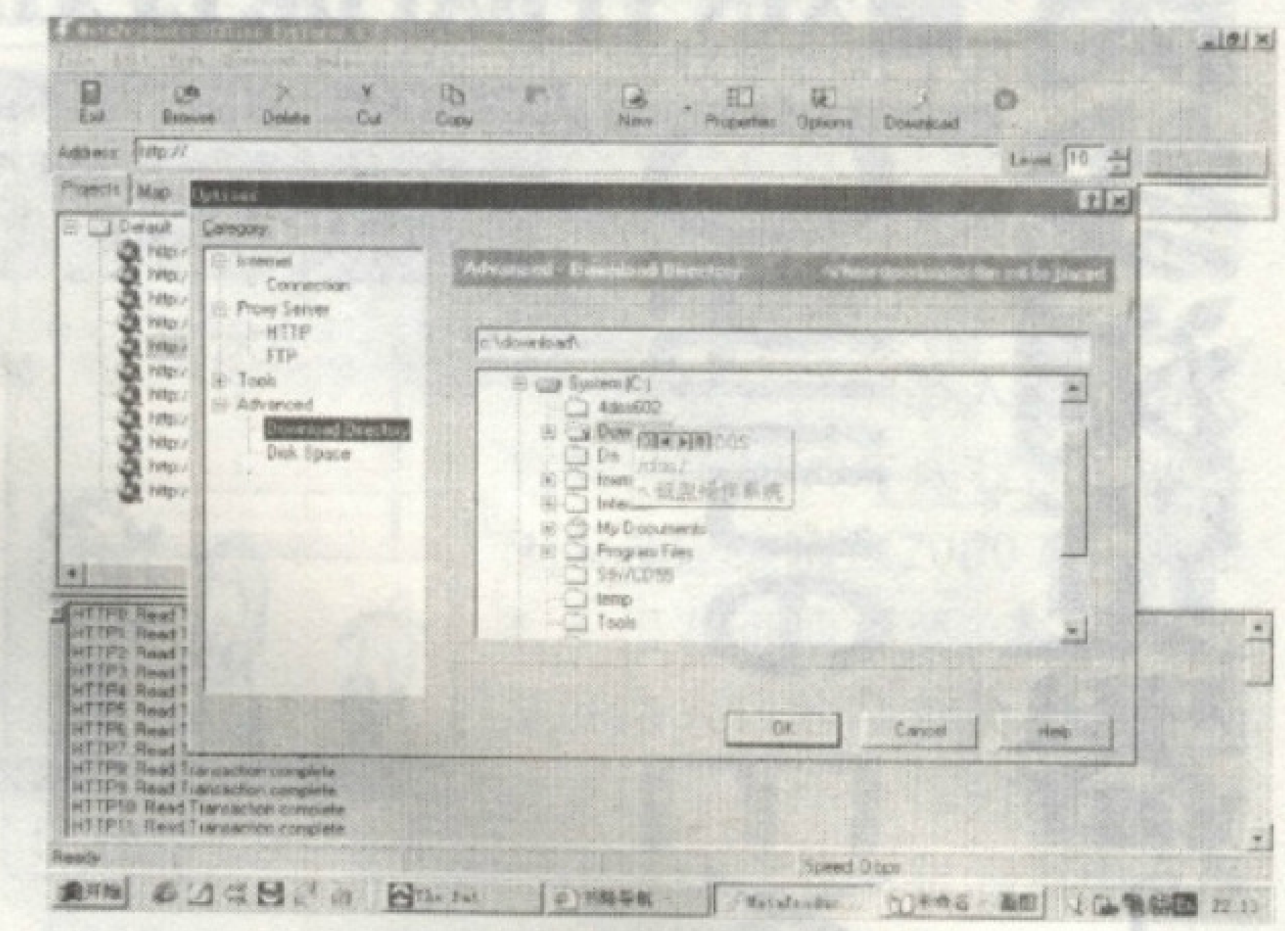
三、完善的功能及合理的设置

Offline Explorer支持HTTP和SOCKS4 Proxy，支持JavaScript和Java Classes，并内嵌浏览功能，但前提是要有MSIE3.02以上版本。在Win98流行的今天，这应该不是难事。Offline Explorer的设置也很全面，下面介绍一下值得注意的几项设置。

首先Offline Explorer有一个默认的下载设置（见File菜单下Defaults项下的Properties选项），应该改动一下以便于使用：将URL Filters下的Server选项设成Load files only within the starting server（只从起始服务器下载文件），将Directory选项设成Load files only within the starting directory and below（只下载起始目录和下级子目录下的文件），否则Offline Explorer将会下载许多你不需要的文件，白白浪费时间，那时你就追悔莫及了。另外可将Project设置中的Level数调大一些（默认为1级），设成10级就足够了。在File Types下可设置要下载文件的类型，一般情况下不用改动。将默认下载设置改动完毕，以后每次下载，Offline Explorer会用你设定的参数进行下载，一般情况下就不用再改了。对了，你还需要把Option选项中Advanced项目下的Download Directory（下载目录）设置一下，默认设置是在Temp子目录下。

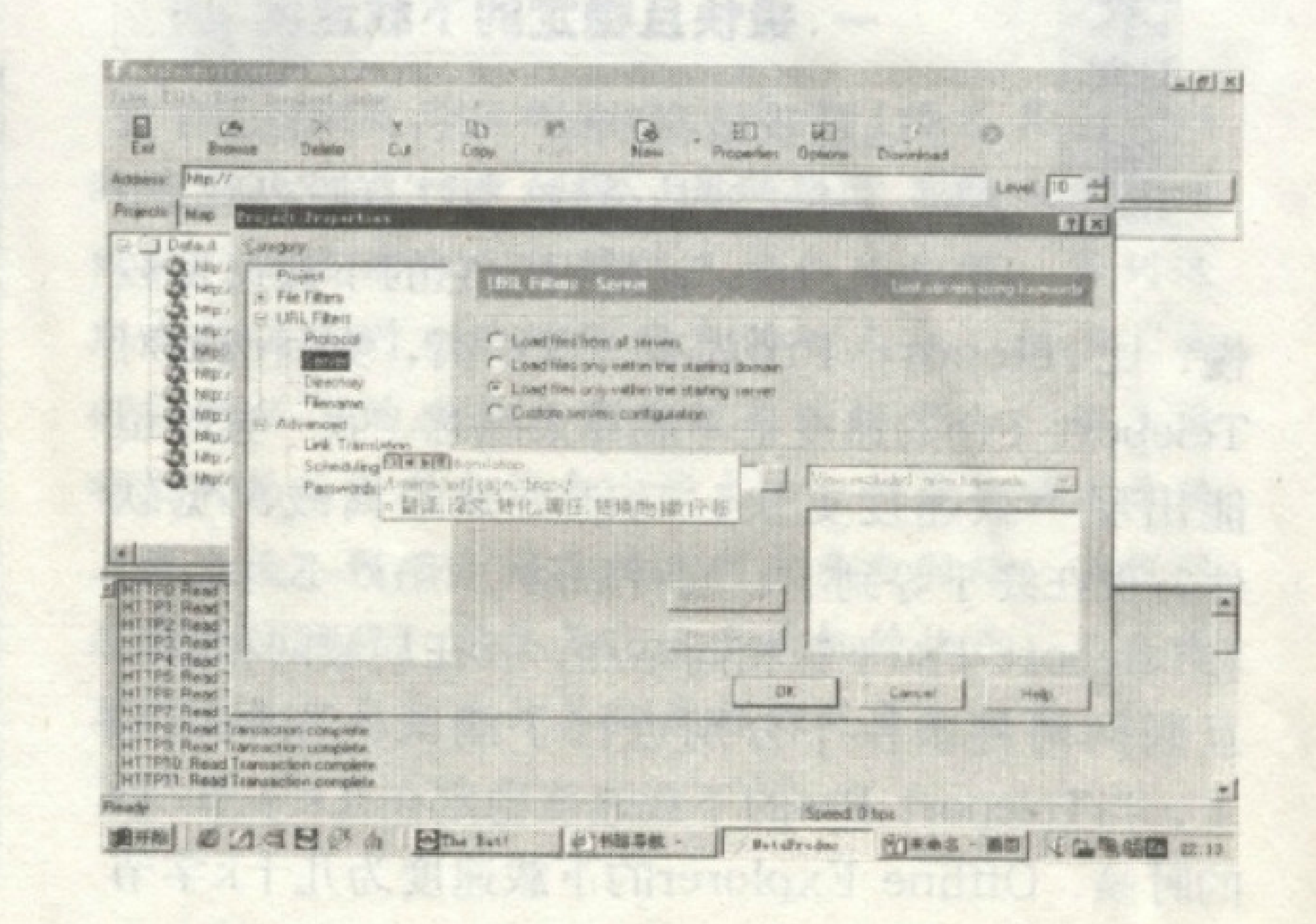
Offline Explorer还有一个好处体现在当你想分几部分下载一个站点时，由于Offline Explorer会自行设置下载目录，并且可按站点结构生成子目录，所以能够将这几部分合并起来，一同浏览。而Teleport Pro不生成子目录，因此无法合并浏览。此外Offline Explorer还有一些设置和功能，由于不太常用，这里就不再过多介绍了，留给有兴趣的朋友们自己去探索吧。

以上就是我在Offline Explorer使用过程中的



一些心得体会，供大家参考，希望你们也会喜欢它。Offline Explorer是一个共享软件，你可在http://www.metaproducts.com下载到它的最新版本，未注册用户可以免费使用30天。

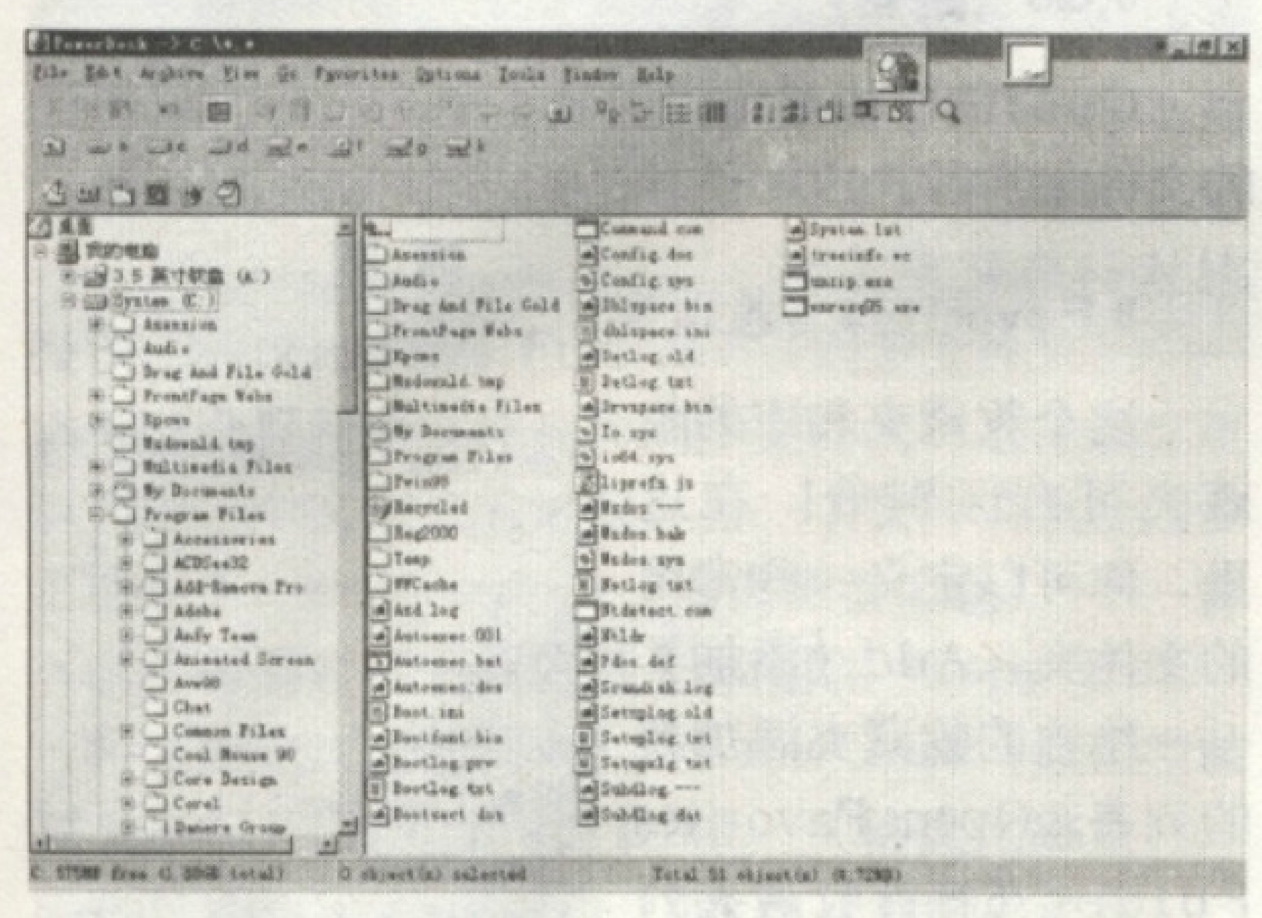
本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第10期\BBX\下。



以前总感到Windows的资源管理器功能有些欠缺，于是先后尝试了不少管理软件，从最初的Windows Commander到目前的Drag and File Gold，用过之后就想：要是将这两个软件的优点结合起来那就太爽了！谁知竟然真的有这种好事情，PowerDesk Utilities 98就是这样的一种工具。

PowerDesk Utilities 98发展到目前的3.03版，功能之强大已远超其它软件。它的完整版包括6个功能部分，分别为PowerDesk（资源管理器）、Toolbar（工具栏增强工具）、Folder Synchronizer（文件夹同步增强工具）、Size Manager（磁盘/文件大小信息管理工具）、File Finder（文件查找增强工具）、Dialog Helper（对话框增强工具），每一个部分都对Windows进行了贴心的功能增强，难怪命名为PowerDesk Utilities 98!

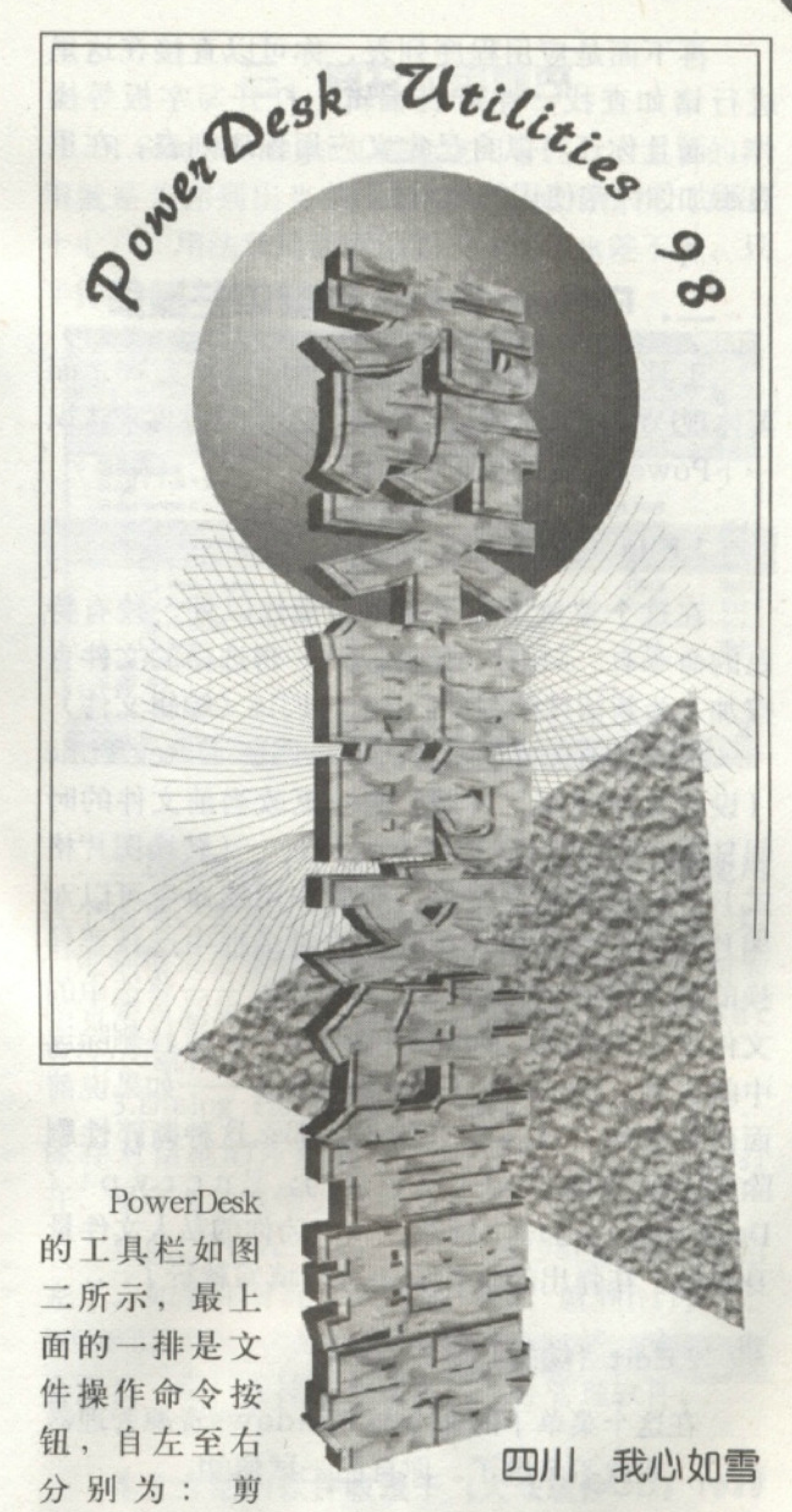
运行PowerDesk后出现通用操作界面如图一（它可以在使用过程中根据你的需要进行改动），上边是菜单栏和工具栏，左面是文件夹操作区，右面是文件操作区，自定义界面后你还会发现文件预览区，这些区的功能和操作我们下面会讲到。



图一

一、PowerDesk的工具栏操作

文件管理器主要的作用就是对文件进行一系列的操作，例如新建、移动、删除等等，而这些基本的功能一般在工具栏操作中就可以完成，所以我们首先来了解工具栏。



四川 我心如雪

PowerDesk的工具栏如图二所示，最上面的一排是文件操作命令按钮，自左至右分别为：剪切、复制、粘贴、撤消重命名、显示文件夹列表、将选中的文件放入回收站、直接删除选中的文件、移动文件到…、复制文件到…、重命名、查看属性、后退到…、前进到…、大图标显示、小图标显示、列表显示、详细资料显示、以文件名排序、以扩展名排序、以大小排序、以日期排序、以类型排序、显示查看栏。

紧接着的一排是驱动器列表，你可以在各个驱动器间任意转换。

图二

再下面是应用程序列表，你可以直接在这里进行诸如查找、注册表编辑、打开写字板等操作，而且你还可以自己定义应用程序列表，在里边添加你经常使用的应用程序。

二、PowerDesk的菜单栏操作

工具栏仅仅罗列了一些常用的操作方式，而要体现PowerDesk所有的功能，我们还得再来认识一下PowerDesk的菜单栏操作。

1.File（文件）

在这个菜单中除了通用的操作以外，较有特色的命令有：Mail（信件）——将选择的文件直接加入为新信件的附件；Edit File（编辑文件）——编辑当前选择的文件；Set File Date/Time（设置文件时间、日期）——更改当前文件的时间日期；Convert Picture File…（转换图片格式）——选择图形文件，然后利用该命令可以对图片格式进行转换，在弹出的对话框中选择要转换的格式即可；Recycle（回收站）——将选中的文件放入回收站；Delete（删除）——直接删除选中的文件；Destory（撕碎性删除）——如果说前面两种删除方式不安全的话，那么这种撕碎性删除则是反删除软件无法还原的；Encrypt/Decrypt…（加密/解密）——为你的私人文件量身定做，在弹出的文件夹中进行填写就行了。

2.Edit（编辑）

在这个菜单下的命令与Windows资源管理器类似，我就不多讲了，你自己一试便知。

3.Archive（文档）

文档操作，即是对所选文件进行另类操作，在PowerDesk中主要是指对压缩文件的一系列操作。Extract（解压缩）——调用PowerDesk内部压缩程序对所选文件进行解压缩操作；Zip…（创建新的压缩文件）——调用PowerDesk的内部压缩程序对所选文件进行压缩操作，或者新建一个压缩文件，其操作方式和其它压缩软件的操作方式类似；Add File to Zip（将文件加入到选择的Zip文件中）——将所选文件加入一个已经存在的压缩文件；Edit Zip Comments（编辑Zip文件的注释）——为所选压缩文件加入注释或编辑已经存在的注释；Test Zip Integrity（测试Zip文件的完整性）——对所选Zip文件进行完整性测试；UUEncode file…/Decode File…（改变编码方式）——改变所选文件的编码，一般用户是用不上这个功能的。

4.View（查看）

查看，自然是对文件的列表方式进行的各种选择。Show True Name（显示真实名称）——有时，自己在命名文件的时候采用了相同的名字（但是名称大小写不同），为了查看详细的名称，这个选项就有用处了；Single Pane/Dual Pane Herizontal/Dule Pane Vertical（单一窗口/水平双窗口/垂直双窗口）——这里你可以选择使用几个窗口对文件进行操作，而且还可以选择窗口排列的方式；Swap Panes（切换窗口）——由当前操作列表中恢复到原始列表，或者由原始列表切换到上次操作列表；Filters（修饰）——对文件显示条件的设置。

5.Go（跳转）

Go的操作相对比较简单，就是对前面使用过的文件夹实现快速切换。

6.Favorites（收藏夹）

这个收藏夹和IE的收藏夹可有区别哦！在这里，你可以定义一些常用的文件夹。Add（添加）——给你的收藏夹添加新的列表；Open Favorites Folder（打开收藏夹列表）——在这里你可以对打开的文件夹进行添加文件和快捷方式等操作。如图八的下方就是添加的控制面板、我的电脑等等。

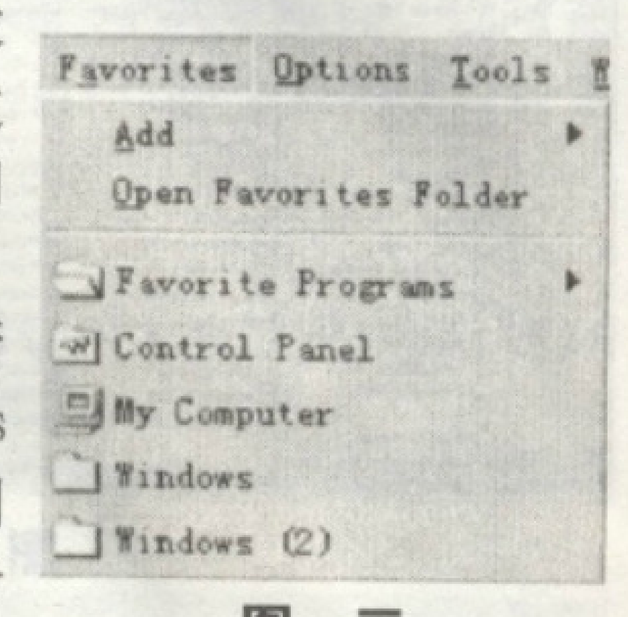


图 三

7.Options（选项）

程序个性化设置的中心，在这里你可以尽情定义自己喜欢的设置。Preferences（参数设置）——自然是对PowerDesk的运行参数进行设置，这样会进一步提高软件效能，但比较复杂，好在我们不需要进行任何设置就可以正常使用该软件；Font…（字体）——设置文件显示字体；

Customize Toolbar…（定制工具栏）；Customize Launchbar…（定制程序列）——也就是定义图二中最下边的程序列表；Align Viewer Pane（排列查看栏）——在后面的选单中选择查看列的位置（下边/右边）。再下面就是选择是否显示工具栏、驱动器选择栏、程序列表、查看窗口、命令行、状态栏等。

8.Tools（工具条）

这里可以说是使用的精华所在。如果说前面的各种操作是基础的话，那么在这里则可以进行一些高级的操作。Find（查找）——在弹出的对话框中填入查找的条件，程序会很快帮你找到符合条件的文件；Recycle Bin（回收站），也就是Windows的垃圾堆设置，在下边的选项中你可以清空回收站、设置回收站；Compare Folders…（对比文件夹）——将当前的文件夹与其它所选文件夹进行对比操作；Synchronize Folders…（同步文件夹）——你可以设置两个文件夹为同步文件夹，这样当你更新其中一个文件夹的时候，另一个文件夹也会同步更新；Erase Diskette…（擦去磁盘信息）—— 你可以将所选磁盘中的信息全部清除；Copy Disk…（将当前磁盘复制到…）；Lable Disk（修改当前磁盘卷标）；Format Disk…（格式化磁盘）；Creat Rescue/Startup Disk…（制作启动盘）；Add/Remove Programs…（添加删除程序）；Map/Unmap Network Driver（映射、断开网络驱动器）；Open MS DOS Windows（打开MS DOS窗口）。

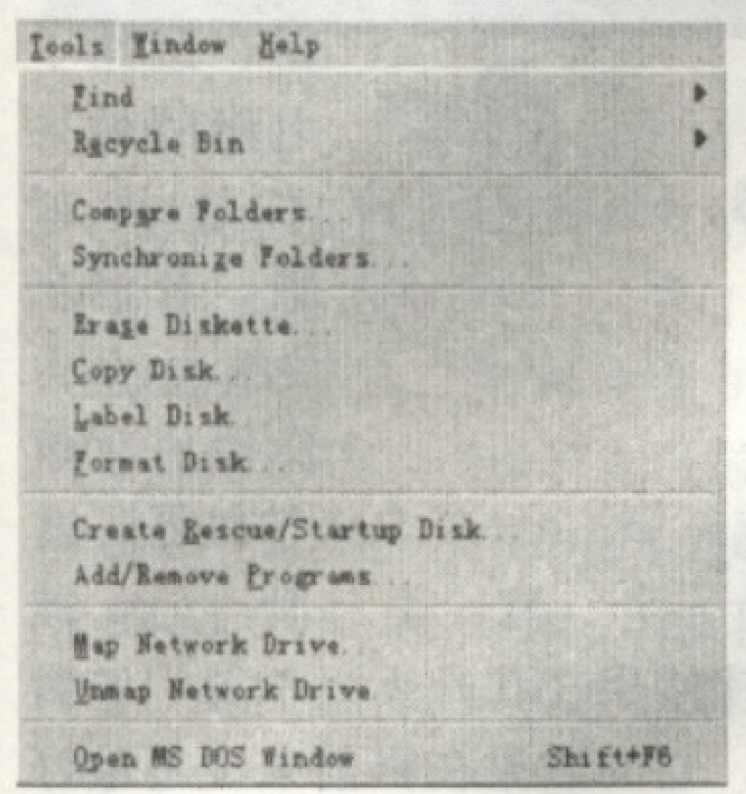


图 四

9.Windows（窗口）

窗口操作和前面提到的View下的窗口排列有异曲同工之妙！不同的是，它可以设置Title的显示方式（水平/垂直），这些就不多讲了。

10.Help（帮助）

我想更不用多言了吧。

三、其它应用程序

1.Size Manager（磁盘空间管理），主要的作用就是为你列出当前磁盘空间的使用情况（如图十七），用法和前面所说的PowerDisk差不多，只要你细心就很容易掌握。

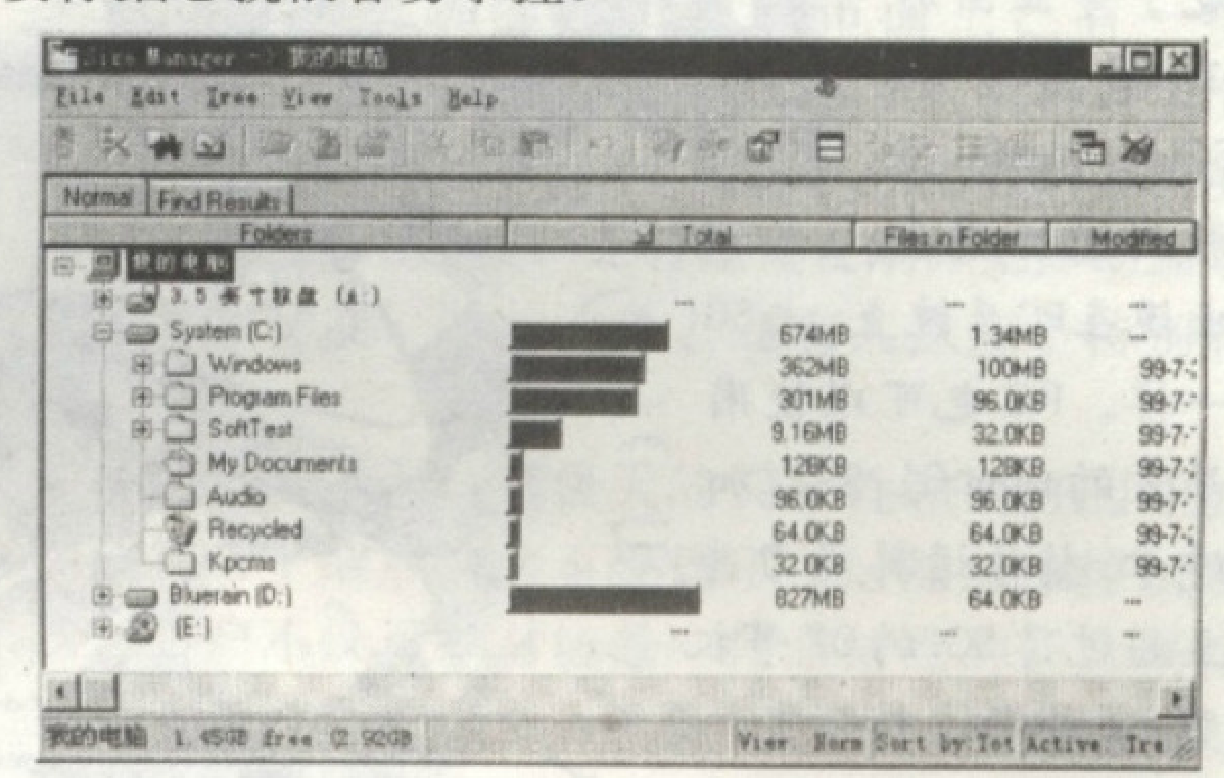


图 五

2.ToolBar（工具条）。如果你是第一次使用这个选项，首先出现的就是ToolBar Wizard，这个定制精灵会带领你定制你的ToolBar列表。如果你需要重新定制ToolBar，重新运行ToolBar Wizard就行了。

3.Dialog Helper是一个增强Windows打开、保存对话框的应用程序，运行它可以为你的打开、保存对话框增加诸如预览等一些附加功能。

至此，PowerDesk Utilities 98已经为你介绍完了。如果你对这个软件感兴趣，就到http://www.atlantic-coast.com下载一个回来，保证你也会象我一样，丢掉其它所有的文件管理软件。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第10期\BBX\下。

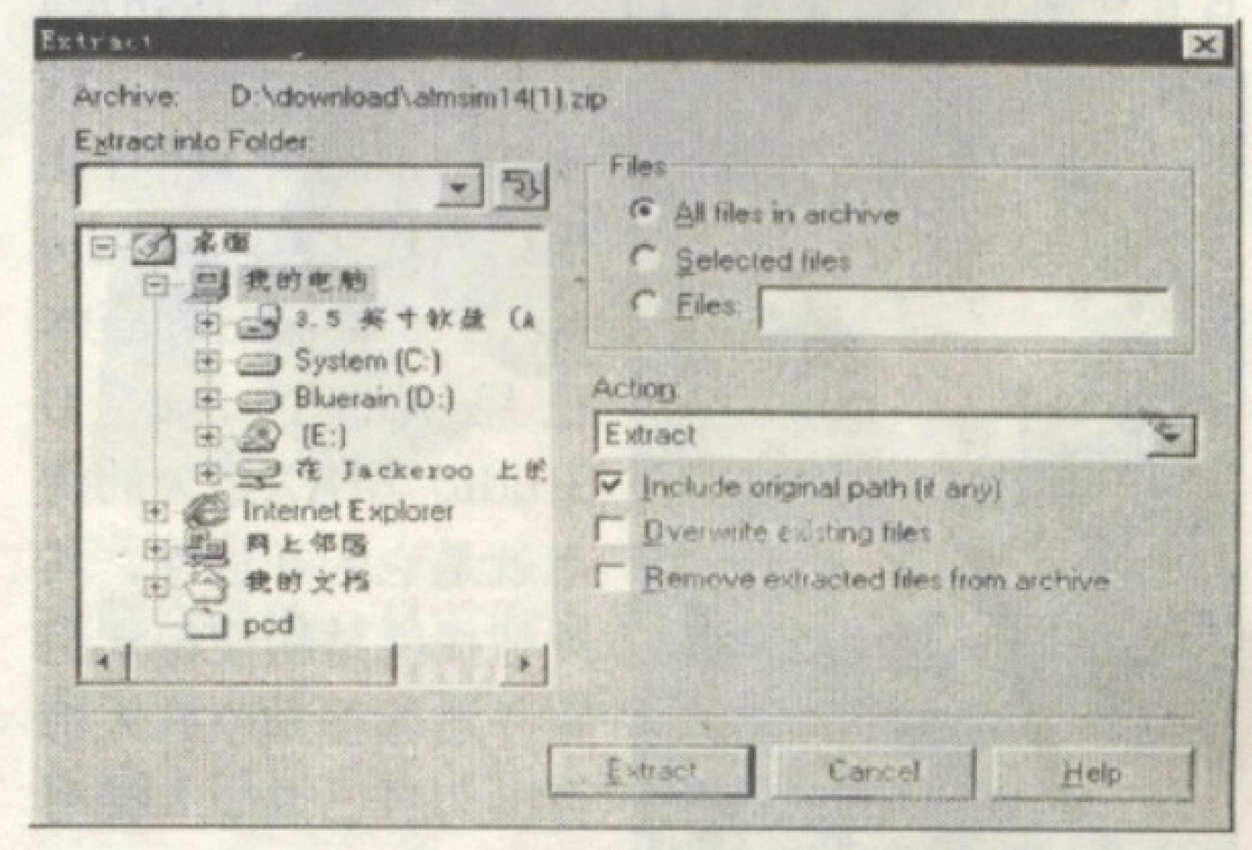


图 六

成为动画高手的第一步

DI YI BU DI YI BU DI YI BU

新疆　蔡伟

在个人电脑的DOS时代，美国Autodesk公司的3D Studio软件几乎垄断了PC三维制作市场。而近几年，个人电脑硬件发展迅猛，CPU的速度已经超过了专业图形工作站（如SGI），OpenGL图形加速标准也出现在PC系统上，与SGI一样，PC也可以使用昂贵的OpenGL图形加速卡，整体运算能力甚至超过了SGI的O2等机型。在操作系统方面，稳定的Windows NT系统已经可以和UNIX系统相媲美。另一方面，大多数原来定位于图形工作站的大型三维制作软件也纷纷移植到PC上，这就使应用者，包括专业的三维制作人员和业余的三维动画爱好者，都面临着选择软件的困惑。

那么，我们该如何选择合适的软件进行学习呢？下面介绍几种目前在PC上流行的大中型三维动画软件，希望能够给各位一点点帮助。

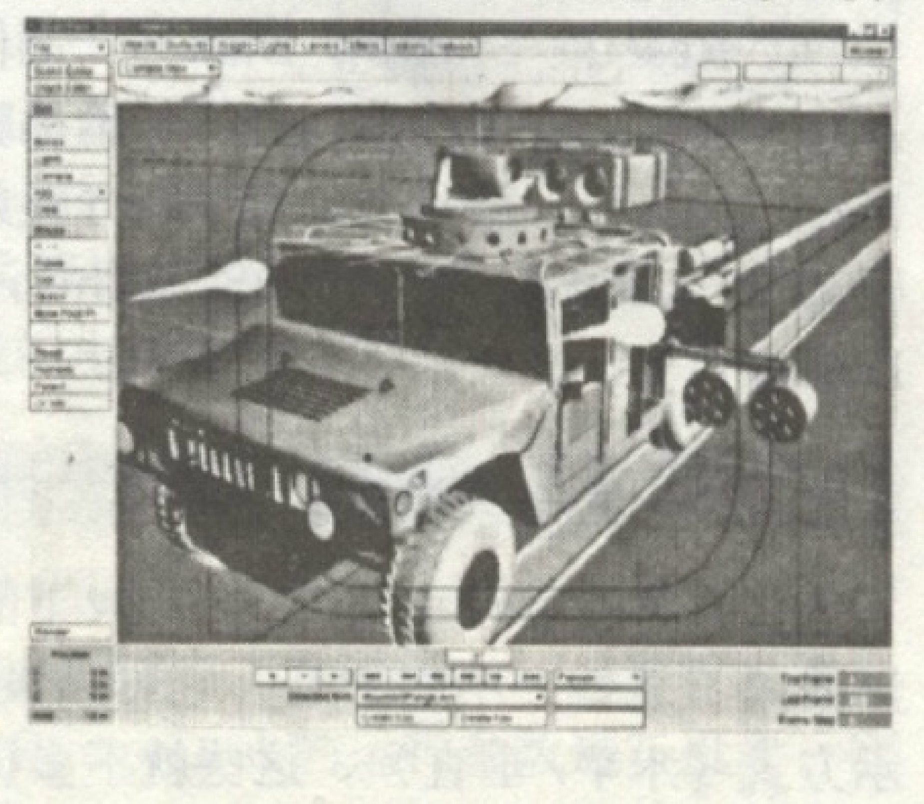
一、3D Studio MAX

我想大家对3D Studio MAX应该不会陌生，它是由著名的Autodesk公司开发的。从DOS时代起，3D Studio由R1版本发展到R4版本，并在Windows平台经过三年多的重新开发，于1995年8月其Windows版第一次向公众展示，到了1996年4月才正式发行Windows平台的1.0版，而现在3D Studio MAX 3.0的Shiva版本已经上市了。3D Studio MAX最大的优点就是它的开放性，其外挂插件结构使得凡是有一定编程知识的人都可以为自己或他人编写出需要的插件，来完成特定的动作、造型或特效等等。现在由世界各地的三维工作者和编程者开发出来的插件不计其数，它们的功能各异，能够帮助用户完成很多特效，带来了很大的方便。而且由于早期3D Studio R1至R4的影响，很多人接触较早，且市面上教材齐全，在我国电脑界有不错的口碑。对于一般的广告、电视栏目、游戏、多媒体光盘的制作，3D Studio MAX完全可以满足要求，如果非常熟练的话，也可以制作出广播级的动画。3D Studio MAX最大的弱点是渲染的质感较差，应用于电影的效果不是很理想。有消息说Autodesk公司正在申请Mental Ray渲染器，这个渲染器已被SOFTIAMGE 3D软件用在其升级版本苏门答腊（SUMATRA）中，它的效果在目前来说是最好的，而且它是一个完全开放的、分布式的模块化光线追踪器。另外，Autodesk公司还购买了LIGHTSPACE，因此3D Studio MAX的前景还是非常广阔的。



二、LIGHTWAVE 3D

由AMIGA工作站移植到PC上的应用于Windows平台的三维软件，它具有质感优秀、界面简洁明快、易学易用等特点，与3D Studio MAX相差无几。但因功能不够完善，造型的动作不够灵活，在国内没有3D Studio MAX流行，相关的教学资料也很少。目前LIGHTWAVE的最新版本为5.5版。



三、SOFTIMAGE 3D

说到SOFTIMAGE，不能不说说SOFTIMAGE公司。SOFTIMAGE公司于1986年成立于加拿大的蒙特利尔，在数字媒体和计算机动画的短短历史中，SOFTIMAGE公司已经成为高档视觉制作软件开发者中的大哥大。1994年，微软收购了SOFTIMAGE，大约16个月之后，第一个Windows NT版本的SOFTIMAGE 3D——NT



3.0版问世了。由于微软的原因，SOFTIMAGE在PC领域的发展很快，它的功能极其强大，最擅长于制作卡通造型和角色动画，是实现电影特技不可或缺的工具。国外大量的电影公司都在使用SOFTIMAGE，《侏罗纪公园》中的恐龙、《闪电悍将》中闪电侠漂荡的斗篷等等都是它的杰作。它的渲染效果极佳，即将推出的苏门答腊（SUMATRA）版在这方面就更让人心旷神怡了。

SOFTIMAGE 3D目前的最新版本为3.8版，国内的许多制作公司也都使用它来制作片头和广告，如果你想制作出广播级动画的话，建议你学习这个软件。

四、MAYA

如今，我们不仅拥有来自工作站的超级软件SOFTIMAGE 3D，另一款与工作站渊源很深的超级软件——MAYA 3D也已隆重登场，并有超过SOFTIMAGE 3D的势头！ALIAS和WAVEFRONT一度曾是工作站三维动画制作业极富盛名的两大招牌，几经收购合并，二者合二为一变成了SILICON GRAPHICS属下的ALIAS/WAVEFRONT公司。双剑合璧后的新公司实力更为强大，由其在POWER ANIMATION软件的基础上开发的新一代三维制作软件MAYA正所谓“系出名门”。



MAYA现有SGI和PC两种版本，PC版运行于Windows NT系统平台上，目前的最新版本为2.0版。它的功能比SOFTIMAGE 3D更为强大，但是学习起来也更加困难，现在市面上已有一些MAYA的教材，相信不久会有更多的教材涌现出来。MAYA完全具备一个超级软件应有的高精度渲染、MURBS建模、无缝建模及刚体柔体动画等高级动画功能，除此之外，还有几点应予特别提及：

1.MAYA具有极大的灵活性和良好的开放性。其基于结点的体系提供了良好的总体控制性能，用户不仅可以对场景中任意结点的任意属性设置动画，还可以加入自定义属性，并自行编写简单的MEL（MAYA EMBEDDED LANGUAGE），以便对软件实施个性化控制；

2.MAYA的运算速度极快；

3.MAYA专为高效工作而设计，即使是在配置不算太高的系统中，其面向对象的设计以及基于OpenGL的图形执行方式也能保证卓越的回放速度和品质。

五、HOUDINI

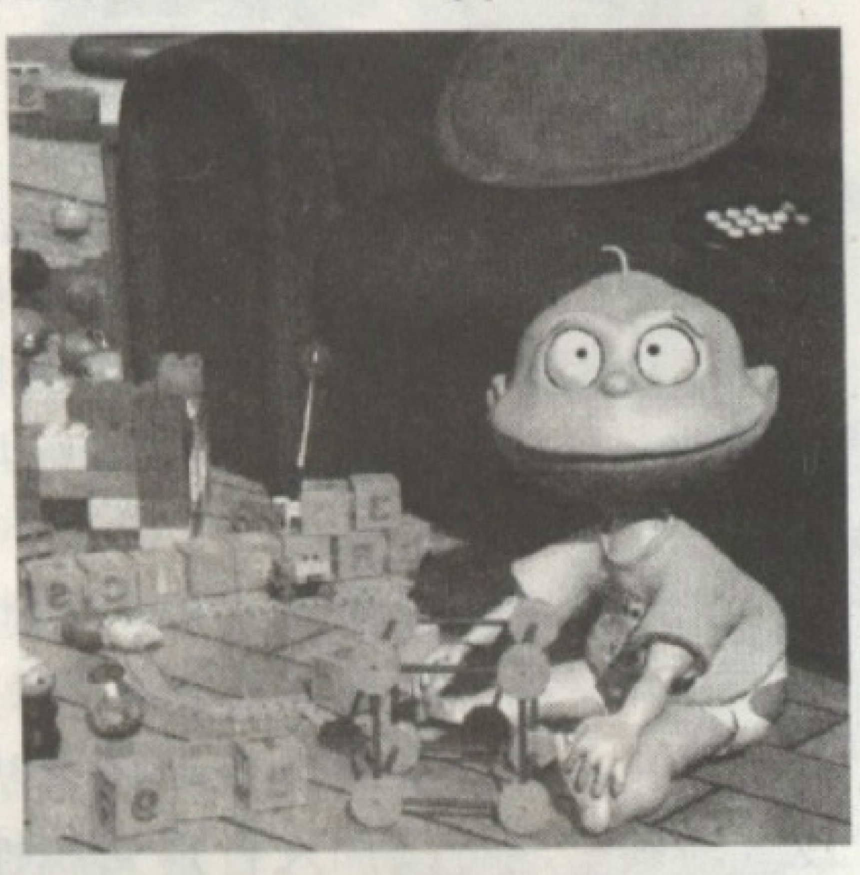
这个软件在国内所知者很少，它是由PRISM发展而来的，也是由SGI工作站移植到PC上的三维制作软件，目前的版本为3.0。它的特点是将平面图像处理、三维动画制作和视频合成技术有机地结合起来，其创作流程极富个性。



HOUDINI

以上说了这么多，读者可能会问：那么我们

究竟应该学习哪一种软件呢？我的个人建议是：如果你从未学习过三维制作软件，又想成为三维动画的一把好手，甚至希望以此为职业的话，那么可以直接学习SOFTIMAGE 3D或MAYA。它们所制作的动画品质是一流的。那么如何在这两个软件中取舍呢？毕竟MAYA是“系出名门”，实力不俗，而SOFTIMAGE也是“大哥大”级的人物。我想还是SOFTIMAGE 3D国内用户比较多，交流方便一些。那些正在学习3D Studio MAX的读者可以将3D Studio MAX学扎实一些，因为它和MAYA在构架上很相象，转向MAYA不应是什么大问题。至于HOUNDINI，由于没有资料和无人交流，你总不会想独自修炼吧？



以上介绍了5款三维动画界大哥大级的PC平台软件，当然还有其它许多在某些方面有特长的三维动画软件，如以建模擅长的RHINO 3D、能制作出令人信服的三维地貌环境的造景软件WORLD BUILDER和WORLD CONSTRUCTION SET、制作人体姿势的POSER，还有擅长渲染的LIGHTSCAPE等等。这些软件比较小，学习起来相对容易一些，可以现学现用。如果你已经上网了，在网上查询和学习交流会更方便，下面就是一些相关的网址：

华人3D网站连盟*	http://top.yeah.net
虚实	http://member.zz.ha.cn/grwy/galaxy3
宋云和小季的电脑三维世界	http://www.pchome.net/~/songyun
3D地带	http://www.zg169.net/~fbi
视觉领航员（台湾）	http://www.vnclub.org.tw
会飞的椅子（台湾）	http://flyingchair.com/chinese_index.htm
*很多很多3D网站的集合，强烈推荐！！！	

您还有什么问题请与我联系，E-mail: softart@public.wh.hb.cn，希望能与大家交流。共同提高。

（上接24页）

式进行设置，其设置项主要有：Function keys available——启动时是否允许用户按下启动功能键改变启动状态；Start GUI automatically——启动后是否直接进入Windows 98的图形界面；Display splash screen while booting——是否显示Windows 98的启动画面；Allow F4 to boot previous operating system——是否允许用户按下F4键切换到老版本的DOS中；Autorun Scandisk——上次运行Windows 98出现异常错误后，下次启动时是否运行磁盘扫描程序（有不运行、提示后运行、不提示直接运行三项选择）；Always show boot menu——是否总是显示Windows 98的开机菜单。

十二、Repair选项卡

顾名思义，Repair选项卡肯定是用来对系统进行修复用的。在日常使用过程中，我们经常会因为误操作、安装了不兼容的应用程序等原因破坏Windows 98，以前碰到这种情况我们就无能为力了，重装系统似乎成了我们唯一的选择，但有了Tweak UI之后问题就好办多了。Tweak UI具有对系统文件进行修复的功能，我们只须在Repair选项卡中选择需要修复的范围，然后单击“Repair Now”按钮，Tweak UI即会调用有关程序自动对被破坏了Windows 98系统图标、文件夹字体、系统文件、注册表编辑器、历史文件夹、历史记录文件夹、数据文件打开方式等项目进行恢复，从而免去了以往动辄重装系统的麻烦。

十三、Paranoia选项卡

本选项卡中有几项功能十分有用，如“Covering your tracks”可用来清除系统的历史记录（包括“文档”、“查看”、“运行”、“查找”、IE历史记录、用户登录记录等项目），我们只须复选欲清除的项目并单击“Clear selected item now”按钮即可；“Play audio CDs automatically”可禁止系统自动播放CD；“Play data CDs automatically”可禁止系统自动运行包含Autorun.inf文件的光盘等。

搞清楚Tweak UI为什么被称为系统魔术师了吗？其实答案很简单，那就是利用Tweak UI来调整系统设置就象变魔术一样，有兴趣的读者不妨一试。

湖北　胡锦承



Tweak UI

相信除了极少数“大虾”级的用户之外，绝大多数用户对如何调整好Windows 98的系统设置都深感头痛（有的要使用控制面板，有的要修改MSDOS.SYS文件及注册表数据库，有些问题甚至还无法修改），实在是太麻烦了！不过只要你使用了Tweak UI，一切问题都会迎刃而解。Tweak UI是一个被誉为“Windows 98魔术师”的系统设置软件，它可对13大类的近百个系统设置项目进行调整，无论是桌面选项、启动设置，还是关闭自动播放功能、清除历史记录，Tweak UI可谓是无所不能。可以这样说，有了Tweak UI的帮助，我们再也不必为如何对Windows 98进行设置而发愁了。

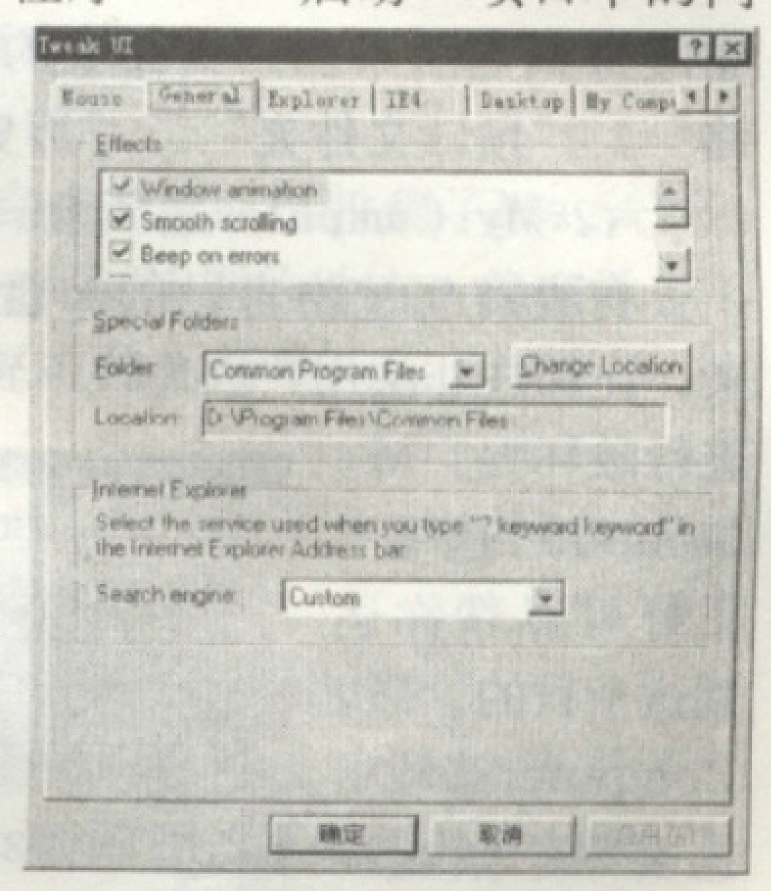
Tweak UI是Windows 98系统资源包的一个组成部分，它位于Windows 98安装光盘的\TOOLS\RESKIT\POWERTOY目录中（没想到吧），广大用户若拟使用它对系统进行设置，则可右击该目录下的TWEAKUI.INF文件，然后从弹出的快捷菜单中执行“安装”命令。安装完毕之后，系统将会在Windows 98的控制面板中新增一个“Tweak UI”图标，此后我们就可以利用该图标来启动Tweak UI对系统进行设置了。为方便广大用户的使用，现将Tweak UI的有关主要功能简要介绍如下:

一、Mouse选项卡

Mouse选项卡主要用于对鼠标的状态进行设置，如鼠标的运行速度、双击及拖拽速度，以及是否使用滚轮功能等，设置比较简单，这里就不作详细介绍了。

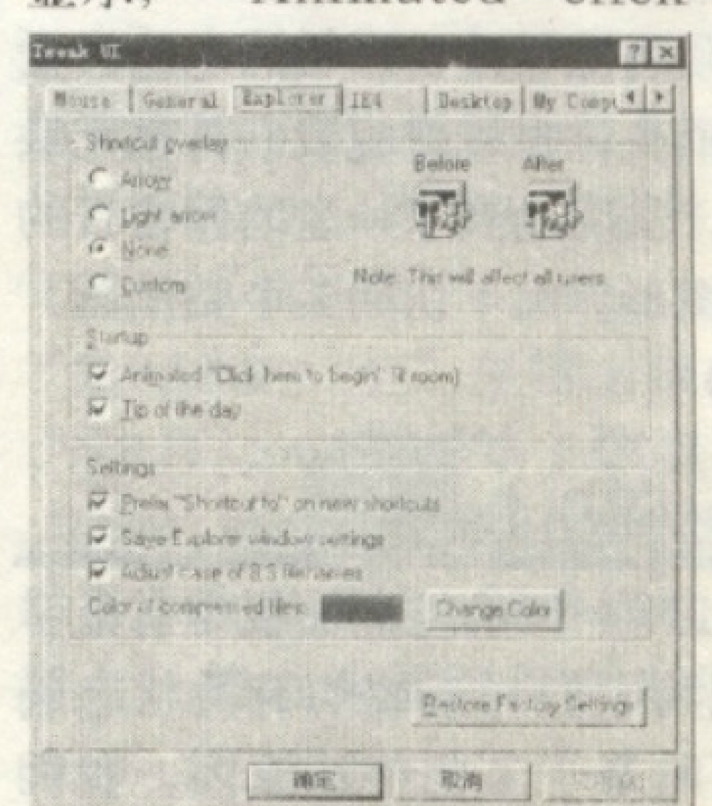
二、General选项卡

General选项卡主要用于对Windows 98的基本状态进行设置。我们可在“Effects”框中设置关闭窗口时是否显示动画效果、移动窗口时是否出现平滑效果、用户出错时是否发出报警信息、是否在桌面上显示Windows版本号等。“Special Folder”框用于调整Windows 98的系统默认工作目录，利用该功能，我们可以自行修改Windows 98的开始菜单、启动、桌面、程序、程序文件、收藏夹、发送、我的公文包、文档模板等项目的默认工作目录，从而达到定制Windows 98的目的（例如用户修改Startup的默认目录后，Windows 98启动时自动执行的就不再是“开始”菜单中“程序”—“启动”项目中的内容，而变成了执行用户指定目录中的命令）。“Internet Explorer”则是用于对IE浏览器的缺省搜索地址进行调整，用户可从中选择HotBot、Yahoo等搜索引擎。



三、Explorer选项卡

此选项卡中的“Shortcut overlay”主要用于设置是否在快捷方式中显示那个讨厌的小箭头，我们可选择将其按正常方式显示、透明显示或不显示；“Animated 'click here to begin' (if room)”用于设置启动时是否出现“单击这里开始”的小箭头；“Tip of the day”用于设置启动时是否自动运行“日积月累”；“Save Explorer window settings”则用于设置退出Windows 98



时是否保存桌面设置，用户可根据需要加以选择。

四、IE4选项卡

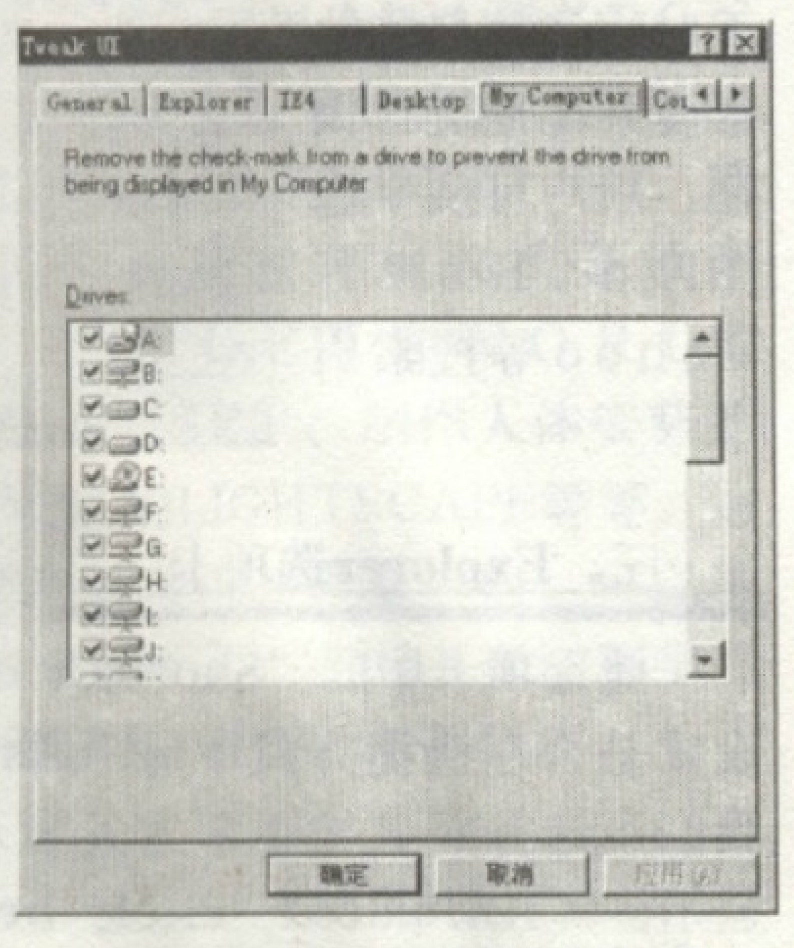
该选项卡主要用于对IE的有关属性进行设置，如我们可利用它对是否采用活动桌面、是否在退出时自动删除“文档”、“运行”等菜单中的历史记录、是否在开始菜单上显示文档及收藏夹、用户浏览一个文档之后是否允许系统将其添加到“文档”菜单中等。

五、Desktop选项卡

此选项卡主要用于显示或隐藏桌面系统图标。我们既可利用它来禁止在桌面上显示某些系统图标（例如从“Special desktop icons”列表框中取消“回收站”前面的复选框，即可令其在桌面上消失），也可利用它在桌面上显示一些采用常规方式无法添加到桌面上的项目（如“拨号网络”、“预订文件夹”、“历史纪录”等）。

六、My Computer选项卡

有没有想过将自己的A盘或者是D盘隐藏起来，让那些非法用户因为找不到相应驱动器而无法进行破坏呢？My Computer选项卡正好可以帮你达到这个目的。My Computer选项卡主要用于禁止在图形界面下显示某个驱动器图标，我们只须从其给出的驱动器列表中取消某个驱动器前面的复选框，该驱动器即会从资源管理器、我的电脑、文件保存框等对话框中消失，也就是说我们再也无法对该驱动器进行访问，从而达到了一定的保密目的（注意，它仅禁止在图形界面下访问某个驱动器，在DOS下则不受限制）。



七、Control Panel选项卡

众所周知，Windows 98的控制面板中有很多设置图标，我们可利用它们对系统的有关状态进行必要的设置。但有时基于某些特殊原因，我们也可能会要求在控制面板中关闭某一设置项目图标，Control Panel选项卡正好可以满足我们的这一要求（从其列表框中取消拟禁止显示的设置项前面的复选框即可）。

八、Network选项卡

Network选项卡主要用于设置系统启动时是否要求用户输入密码，以及各个用户的用户名及密码等内容，操作比较简单，这里就不作详细介绍了。

九、New选项卡

我们在安装一些应用程序时，它们往往喜欢在系统右键菜单的“新建”子菜单中增加一些内容（如安装WinZip之后，系统的新建菜单中就会多出一个“WinZip files”命令，我们只需执行该命令即可达到新建一个ZIP档的目的），从而方便了用户的操作。一般来说，系统的新建菜单是不允许用户修改的，而利用New选项卡则可以很好地解决这一问题。我们既可将某个应用程序拖拽到New选项卡中以增加一个新的“新建”菜单项，也可单击“Remove”按钮删除某个原有的“新建”菜单项，操作非常方便。

十、Add/Remove选项卡

尽管Windows 98提供了应用程序的卸载功能，但某些设计不完善的应用程序在卸载之后仍会“留在”控制面板的“添加/删除程序”设置项中，采用通常方法还无法去掉这些残余信息，这就影响了用户的使用。别着急，Tweak UI的“Add/Remove”选项卡可以帮我们排忧解难。广大用户只须从该选项卡的应用程序列表框中选择某个欲清除的残余信息并单击“Remove”按钮，该信息就会从控制面板的“添加/删除程序”设置项中消失，从而满足了广大用户的需要。不过需要注意的是这个过程是不可逆的，用户在删除了“添加/删除程序”设置项中的某些项目之后，它们就再也不能恢复了，因此使用时要格外小心。另外，Tweak UI的“Add/Remove”选项卡仅仅是用来删除残余信息的，它不能用来卸载应用程序，要卸载Windows 98的应用程序仍需使用控制面板中的“添加/删除程序”设置项。

十一、Boot选项卡

Boot选项卡主要用于对Windows 98的启动方

（下转22页）



广东 蔡旋

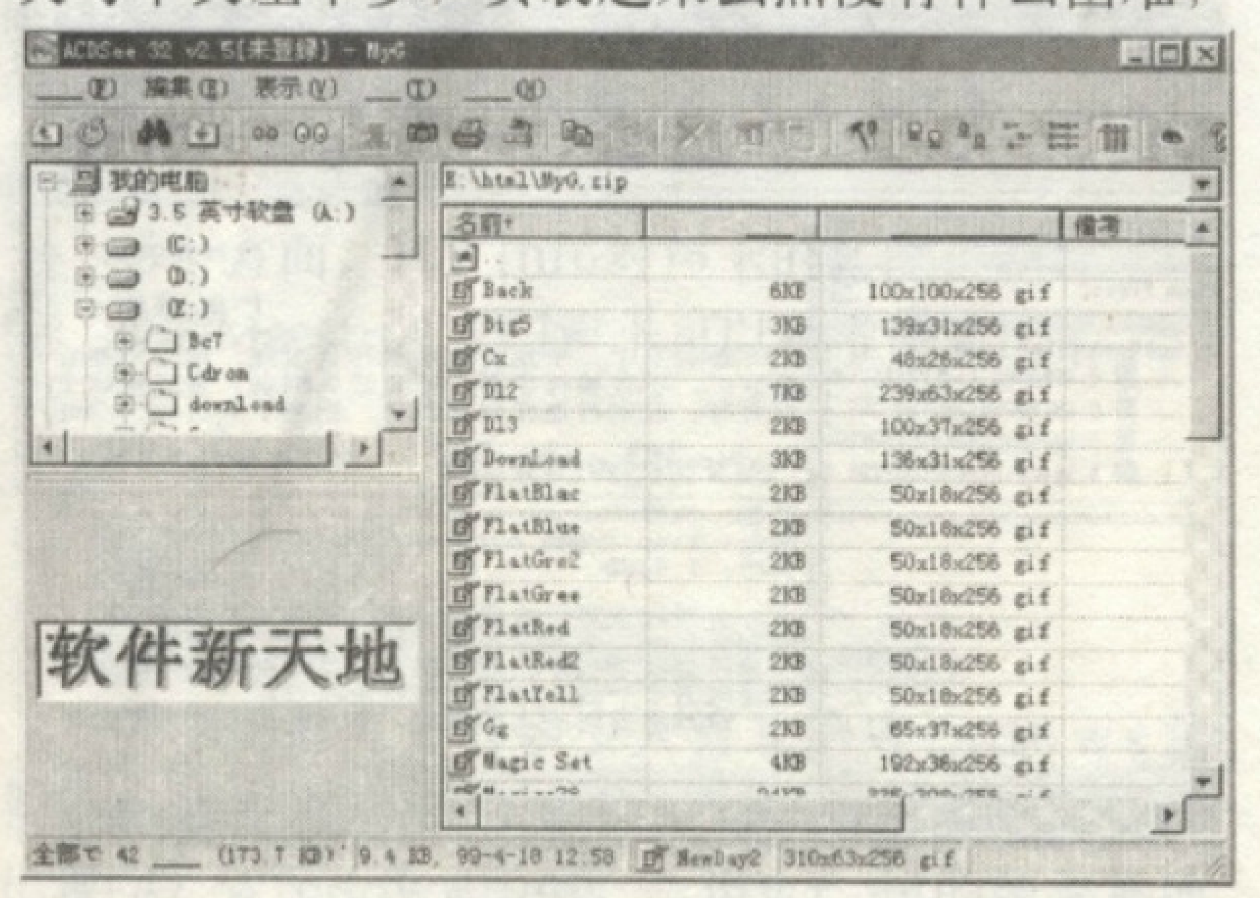
本期的软件新天地主要为大家介绍近来软件的升级情况，我们找出这些软件新旧版本之间的差异，并加上自己的评论。如果你对这些软件不太熟悉，看起来可能会有些吃力，如果有什么意见或建议，请发E-mail到caixuan@263.net。

ACDSee

版本：V2.5 日文版

主页：http://www.acdsee.com

ACDSee是Windows下最受欢迎的看图软件。此次推出的新版本竟然是个日文版，我不知道这是为什么，制作公司被日本收购了？不要以为日文与中文差不多，安装起来虽然没有什么困难，



但进入后我就被众多的日文弄晕了——界面变了，不知道如何设置。还好，以往的快捷键仍然有效。

花了好长时间才发现一个新特点——现在的ACDSee可以打开zip文件，这意味着它可以直接查看zip压缩文件里的图片，对于经常使用BMP图片的用户来说是个大福音。

Magicwin

版本：V1.3

主页：http://www.magicwin.com.

Magicwin一直是众多内码转换软件中我最喜欢的一个，但这次的1.3版让我失望，没有发现什么新特性，界面菜单和帮助文件仍然是英文，也没有增加操作系统语言的识别，在中文Win98下还是得自己修改Option选项进行调整。软件有点不稳定，当我关闭一些系统托盘区中的小图标时，Magicwin就由原来的Chinese Auto变成了Unknown!

就在本文即将完成之际，又收到了MagicWin V1.3b，但还是没有发现特别的地方，稳定性也不见得好，帮助文件又是那么简单。

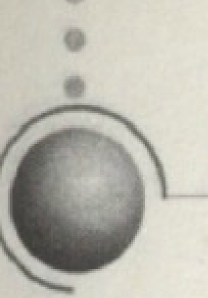
NetAnts

版本：V1.0 Beta 2.65

主页：http://netants.yeah.net

做中文软件很困难吗？难道NetAnts是给外国人用的吗？NetAnts新的2.65版依然是英文版，之前推出V1.0 Beta 2.60时还出现了一点问题。但NetAnts不愧是老牌的多线程断点续传软件，新版本增加了全新的点击捕获实现方法，在点击捕获类型链接时，会自动启动网络蚂蚁。它还可以和其它下载软件协同工作，并在连接上添加了一个Download all by NetAnts项，选择此命令后，会弹出一个对话框，包括了此页面上的所有链接以及相关信息，可以根据后缀名选择需要下载的链接。

NetAnts终于有了软件管理功能，它隐藏在Option菜单的“Save to...”上，你只需在“Category”里填上该类型文件的名称，在“Suffixes”里填上该类型文件的扩展名，在“Directory”里填上该类型文件放置的目录，以后当下载文件时，网络蚂蚁会根据下载文件的扩展名，把它放置到用户为此类型预设的目录中去。



JetCar

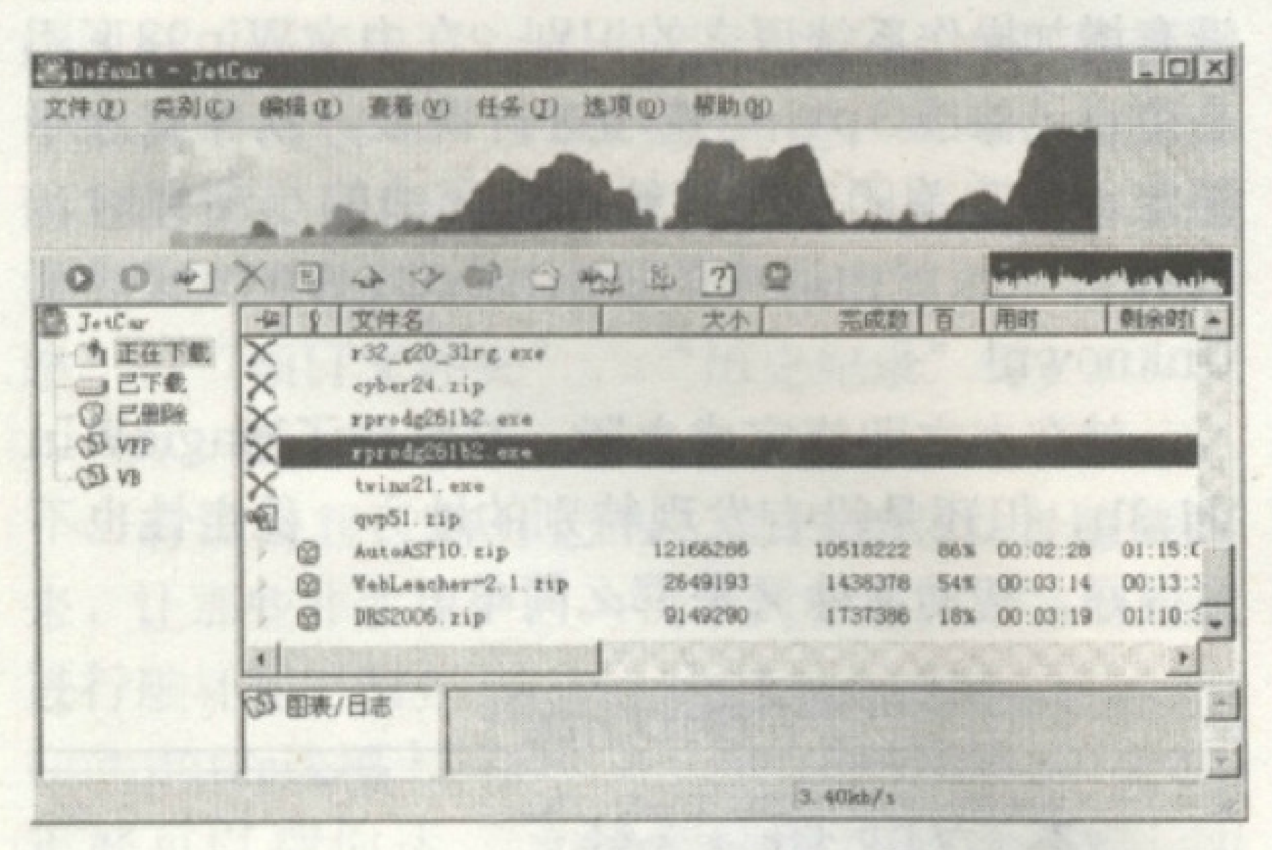
版本：V0.68

主页：http://jetcar.163.net

一见到JetCar，我就被它深深吸引住了。除了速度比NetAnts快一点外，最重要的是它的中文界面，虽然我的英文不是很差，但在整个Windows系统都没有英文的前提下，我需要中文。

JetCar最多可把一个软件分为10个线程同时下载，并允许开设8个下载任务，以充分利用带宽，它可能是当今下载最快的软件了。它可创建不同的下载类别，把软件分门别类存放。

新版本支持中、英文Win98，JetCar会自动选择语言。它还能下载未知大小的文件，下载时也能



修改注释。使用中我发现以前不少不便的地方也得到了修改，最明显的是当有重复URL输入时，它会问你是否重新下载。JetCar允许定制工具条和下载信息的显示，让你设置自己喜欢的界面。

新的V0.68可谓改进颇多，竟然还外挂了一个广告。不过没关系，我倒希望这种形式会成为免费软件的标准，让作者也能获得一定的收入，这样才能为我们开发更好的软件。

Net Vampire

版本：V3.3

主页：http://www.netvampire.com

自从国内有了NetAnts和JetCar以后，NetVampire的日子不太好过了，但在某些方面它仍是不错的。3.3版开始支持多语言，中文补丁也不再是修改可执行文件，而是放在外部，这样不会对软件有破坏作用。现在它还可以对zip文件进行查看及解压缩，你不用运行WinZip，也能打开zip文件。

CTerm

版本：1999-6

主页：http://cterm.163.net

CTerm是中国人上BBS不可缺少的软件。新的1999-6月版增加了“非常下载”功能，可以把整个精华区的内容下载到硬盘，存为html格式，再配合“离线浏览”，BBS也能后台浏览啦。

此次的版本取消了广告，CTerm也变成共享软件，注册的费用由大家自定，您喜欢付多少就付多少。我自己也是共享软件MagicSet的作者，对这种情况深有体会，国产共享软件的发展需要国人的支持。

Virtual Drive 2000

版本：V5.0

主页：www.farstone.com

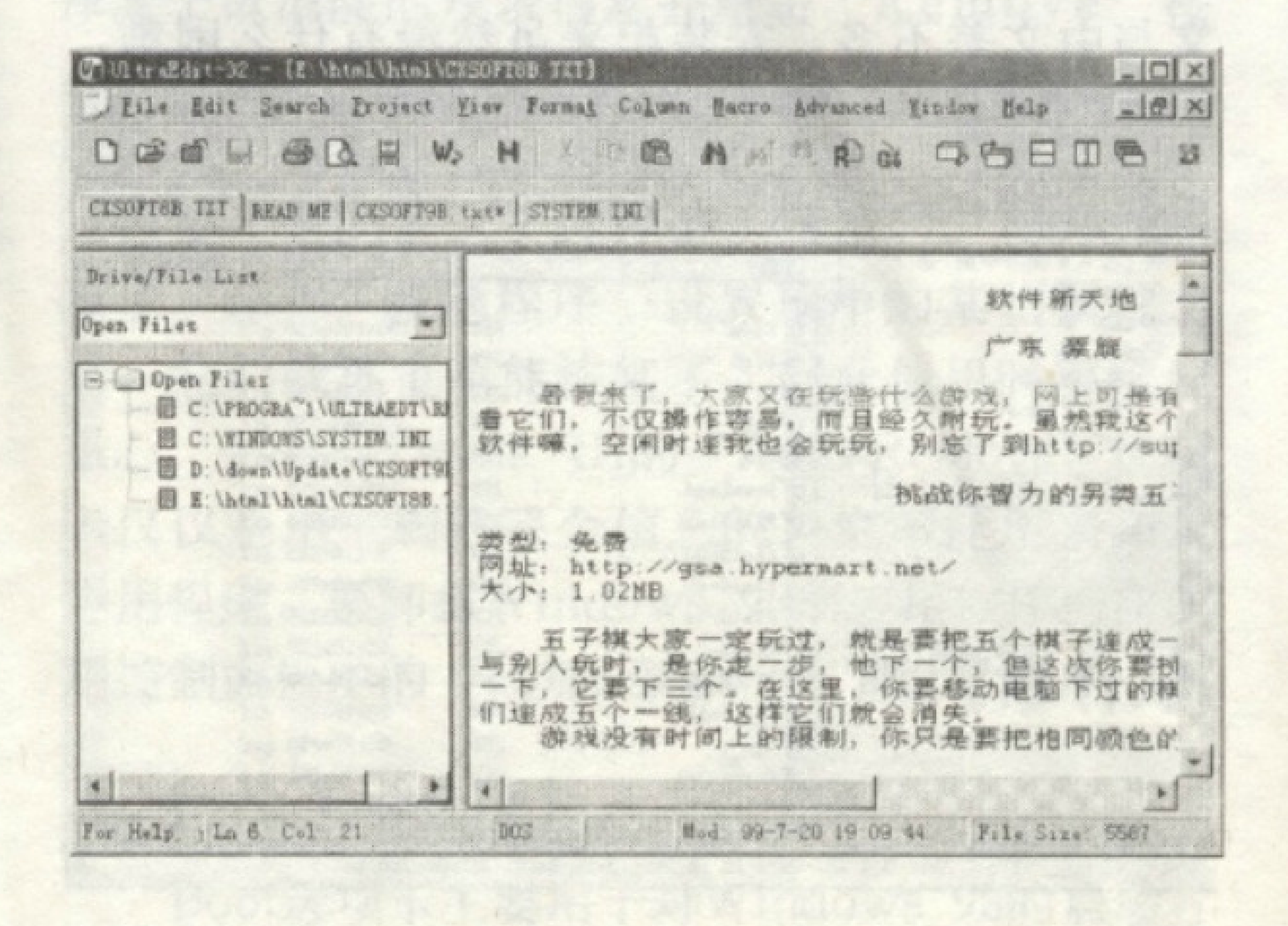
没发现虚拟光驱Virtual Drive 2000有太大的变化，菜单中多了个可以将ISO 9600格式的文件转换为虚拟光驱用的VCD格式的选项。VD2000现在可以把虚拟光驱放在网络上，让整个网络共享虚拟光碟，另外推出的网络版还可以对光碟的使用进行监控。

UltraEdit

版本：V6.2a

主页：http://www.ultraedit.com

我在打这篇文章时，最初用Windows的记事本，刚进行了一半，就提示内存不足。不得以，只好用上最新的UltraEdit V6.2a。除了缺少所见即所得的排版，UltraEdit的功能十分强大，远远超过记事本。



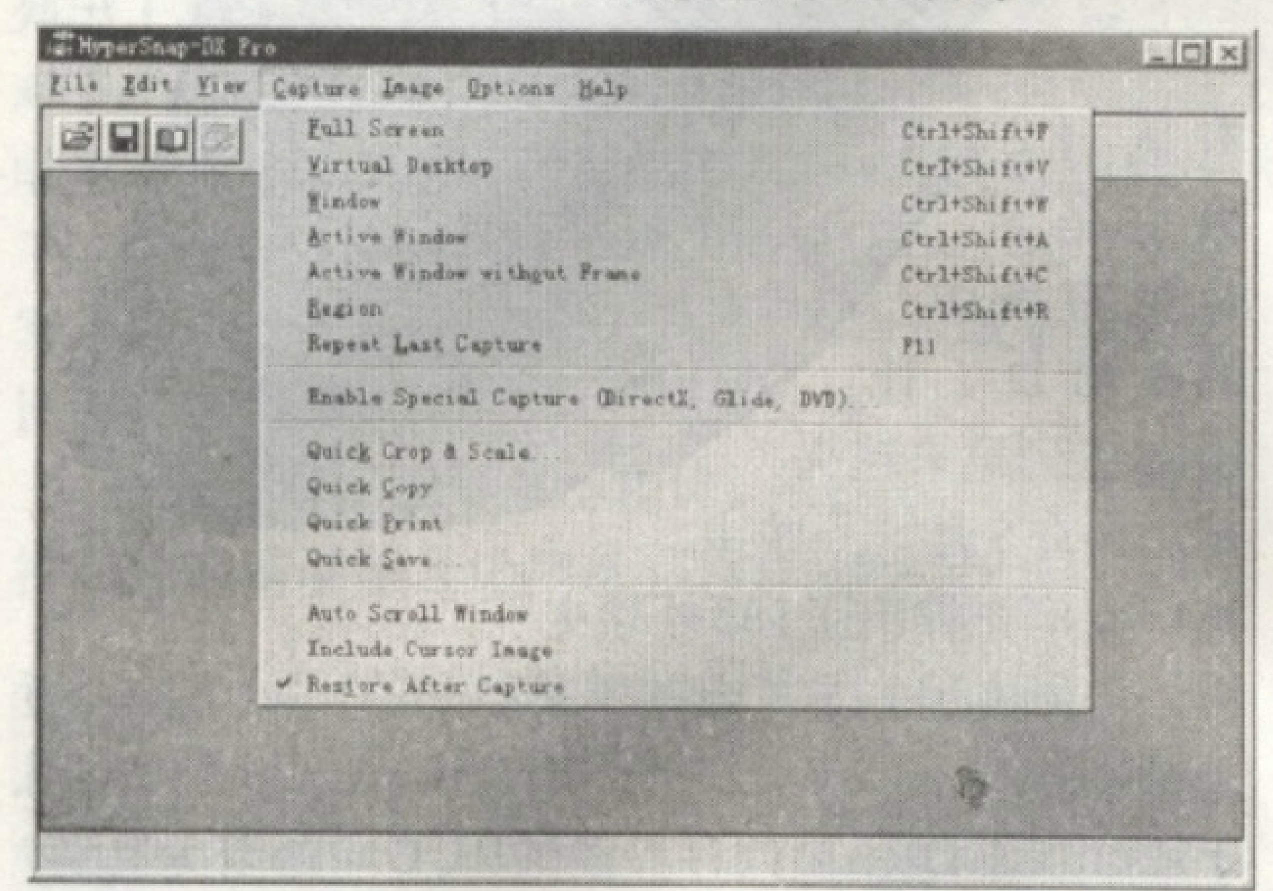
新版本最明显的改变是编辑窗口中当前光标这一行加亮，让疲劳的眼睛不再看歪了。还增加了对ASP文档的支持、用FTP方式编辑的文件名可以带有空格、使用宏时可以运行外部程序等等。

HyperSnap-DX

版本：3.42

主页：http://www.hyperionics.com

HyperSnap这回使用新的DirectX和3dfx glide技术，抓取游戏画面时更准确，不会再出现色彩不正确的现象。新版本还修正了极品飞车Ⅳ的不正确截取，修正ATI卡上的截取范围错误，更支持Windows 98/2000的多显示器方式。



HWInfo

版本：4.5.7

主页：http://www.hwinfo.com

HWInfo的新版本可以识别更多的CPU，包括PⅢ-500和K7在内。在CPU速度测试中，终于加入了32位的测试，所有的检测标准也有所改变，而且有了K7-600和PⅢ-500的数据，从这里可以明显看到K6-2比PⅡ要慢，不过又看到AMD的K7竟然比PⅢ快那么多。

另一方面，HWInfo对声卡的检测也稍好了一些，我的Maestro2 PCI声卡可以被准确测出来了。

WindowBlinds

版本：0.97

主页：http://www.stardock.com

我不知道究竟有多少人喜欢给Windows装扮，但估计不会少，要不怎么有那么多此类软件出现呢？WindowBlinds 会用更Cool的图案替换Windows的标准界面。新版本中多了几个新的图案，并且可以替换Windows标准的按钮、单选框、多选框，同时也稳定了不少。

Windows Commander

版本：4.01

主页：http://www.ghisler.com

Windows Commander是个非常著名的文件管理器，4.01版变得更漂亮了，具有文件比较、搜索相同的文件、FTP 站点管理等功能，而且支持WWW代理，还能通过网络下载文件。如果你钟情于它，就应该安装这个版本。

WinNavigator

版本：V1.70

主页：http://www.copris.com/wn

我本人是比较喜欢这个文件管理器的，在某些方面，它确实比Windows Commander更厉害。我喜欢它对众多压缩格式的支持，还可以播放MP3文件，也可以把MP3转换回WAV，更喜欢它的俄罗斯方块小游戏。

PowerStrip

版本：2.51.07 测试版

主页：http://www.entechtaiwan.com

PowerStrip是一个多功能显卡调整软件。很多显卡驱动光盘上都有它，新版本的主要改进有：支持G400和i752、SiS620显卡；支持MVP4主板芯片组；支持Windows 2000 Beta3 RC1等等。其实大家主要还是拿它来超频，我尝试将Riva128从100MHz超到125MHz，用区格D3D V2.0测试，多个特性都提升了10%左右。

PaintShop Pro 6.0

版本：6.0 Beta 5

主页：http://www.jasc.com

我自己不大会用PaintShop，对于新版本也说不上什么。听说国外的朋友都用它，原因是Photoshop太贵了。比起大而复杂的Photoshop，操作简单、又能免费使用的PaintShop Pro 6.0真是太棒了。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》1999年第10期\BBX\下。



133MHz外频主板探密（上）

北京 赵效民

1998年4月15日，Intel自第一枚正式支持Pentium Ⅱ处理器的440LX主板控制芯片组（66MHz外频）之后又隆重推出了440BX芯片组，配合同期推出的Pentium Ⅱ-350与400，宣布了100MHz外频（下文简称100外频）时代的真正到来。一个月后的5月28日，早已具有100外频能力的Super 7主板（使用MVP3、Aladdin V芯片组）也迎来了第一枚使用100外频的处理器K6-2 300。至此，x86 CPU发展进入了新的阶段。一年之后的今天，技术的进步又使CPU产生了新的变化，被业界誉为Pentium Ⅲ接班人的 Coppermine与“AMD拼死一搏”的K7 Athlon就是下一代CPU中的焦点产品，与现有的CPU相比，首当其冲的变化又是外频的提高，前者使用133MHz外频（下文简称133外频），后者则使用高达200MHz的外频，与之相呼应，和它们配套的主板在它们还未上市前就已崭露头角。

在两种主板中，最早露面的应该要算K7的专用主板，但已在市场上发售的则是133外频主板。到本文截稿时，据AMD透露，K7主板用芯片组还没有最后定案，因此我在这还不便介绍。当你看到本文时，K7应该已经在美国本土上市，到时K7主板的真正规格也就一目了然了。所以，已经正式上市的133外频主板就成为了今天介绍的重点。

题外话：越来越麻烦的威盛电子

首先声明，这是Intel的看法而与我无关。对PC硬件较为了解的人都应该听说过威盛电子公司，其产品的主板控制芯片组已占领了至少80%的Socket 7主板市场，在Slot 1和Socket 370市场的采用率仅次于Intel而远远领先于其他芯片组厂商，有人比喻它是芯片组市场中的AMD，让Intel感到越来越头疼。今年5月，一些主板厂商率先推出了133外频主板，但所使用的芯片组并不是Intel的Intel 820，而是威盛的Apollo Pro 133，因为Intel 820芯片组由于Rambus DRAM内存界面的BUG问题至少要到9月才能推出。这是自威盛进入Slot 1市场后第一次在Intel之前推出同速产品，对Intel无疑是一种挑战。紧接着，威盛还于6月底与美国国家半导体公司（NS）达成了收购Cyrix一半股权的意向协议，并在7月中旬又先于Intel推出了支持AGP 4×模式的Apollo Pro 694芯片组，其对未来的野心由此可见一斑。

但作为普通电脑用户的一员，我是喜欢这种局面的，因为在任何一个领域，只让一家公司独大是不利于市场与技术发展的，所以我对AMD和威盛这样的“麻烦制造者”深表敬意。今年7月，虽然



Intel已经因芯片组技术授权的问题将威盛告上了法庭，但对后者似乎没有什么影响，它又与NS达成了进一步协议，NS将为威盛提供技术授权保证，并利用与Intel有交叉授权的优势为威盛代生产Intel并不承认的Apollo Pro 133及之后的产品，看来威盛是决心在主板控制芯片组市场与Intel打持久战了，相信今后它还将不断地给Intel制造麻烦。

必须要说：133外频主板控制芯片组

1.Apollo Pro 133

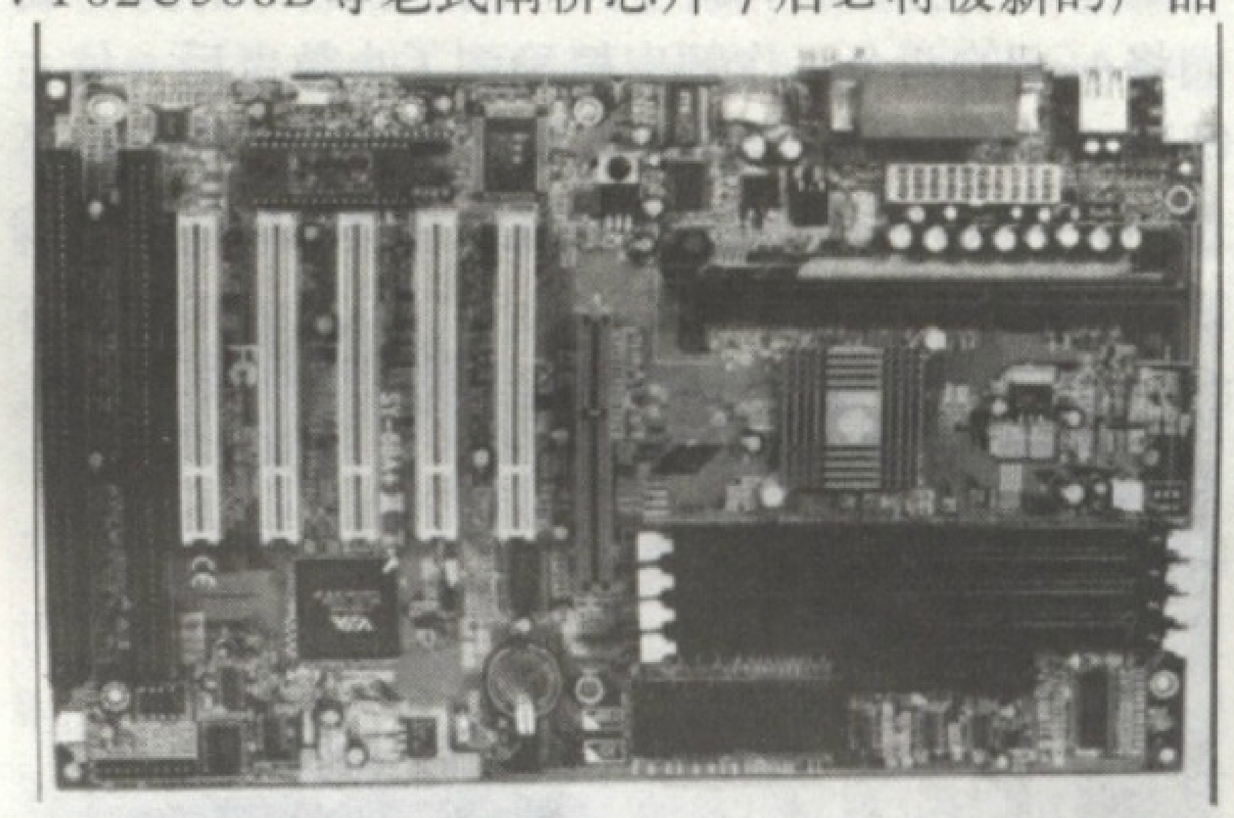
上文已经提到现在正式上市的133外频主板使用的是威盛公司的Apollo Pro 133芯片组。其实，它只是Apollo Pro Plus芯片组的改进型，在表1中列出了Apollo Pro 133的主要规格，供大家参考。对于FSB一词，可能许多读者经常在主板说明书或电脑媒体上碰到但不知什么意思，在此我解释一下。FSB是前端总线（Front Side Bus）的英文缩写，就是俗称的外部总线，FSB频率也就是我们常说的外部总线频率，即CPU的外频。

与Apollo Pro Plus相比，Apollo Pro 133北桥芯片的基准编号仍然是VT82C693（492针BGA封装），前不久曾经有消息说Apollo Pro 133北桥芯片编号是VT82C693A，后来证实这只是威盛的内部测试版，性能不太稳定，并没有大量生产，而正式上市的主板都将改用VT82C693DD。至于南桥芯片，从目前上市主板所采用的情况来看，Apollo Pro 133主要有两个选择，分别是用于Apollo MVP4芯片组的VT82C686A（352针BGA封装）和最新推出的VT82C596B（328针BGA封装），两者都支持Ultra ATA-66模式，所不同的是前者内置AC 97与MC 97控制器，通过外接音频与调制解调器的Codec芯片即可获得软声卡与软Modem的功能。相比之下，VT82C596B属于传统的南桥芯片，有利于用户按自己的要求更灵活地配置硬件。

北桥芯片编号	VT82C693DD	FSB/内存非同步	支持
南桥芯片编号	VT82C686或VT82C596B	PCI规格	PCI 2.1
FSB频率	66/100/133MHz	AGP规格	1.0（1倍、2倍）
处理器数量	1个	USB数量	4或2
最大DIMM数量	4	IDE模式	Ultra ATA-33和66
内存最大容量	1GB	AMR总线	支持（686） 不支持（596B）
主要支持内存类型	SDRAM、VCM	AGP/PCI/ISA数量	1/5/3

表1：Apollo Pro 133主板控制芯片组的基本规格

不少读者可能都会发现，Apollo Pro 133相对于Apollo Pro Plus并没有多少实质性的变化，只是将133MHz列入正式外频，并完全支持Ultra ATA-66，但因为它们所使用的南桥芯片是可以通用的，所以Apollo Pro Plus所用的VT82C596A、VT82C586B等老式南桥芯片今后必将被新的产品取代，因此真正的区别就在于133MHz的总线频率。由于频率提高，所以北桥芯片对信号的处理速度与精度都要有更好的表现，而且威盛还进一步完善了4分频的技术，即在133外频下通过4分频使PCI总线的工作频率仍保持在33MHz（133MHz÷4），而在100MHz时则使用3分频，这也是目前能超频至133外频主板所普遍使用的技术，这次Apollo Pro 133将在北桥芯片中给予完全的支持（早期的440BX芯片组只支持3分频），从而保证在133外频下的系统稳定。

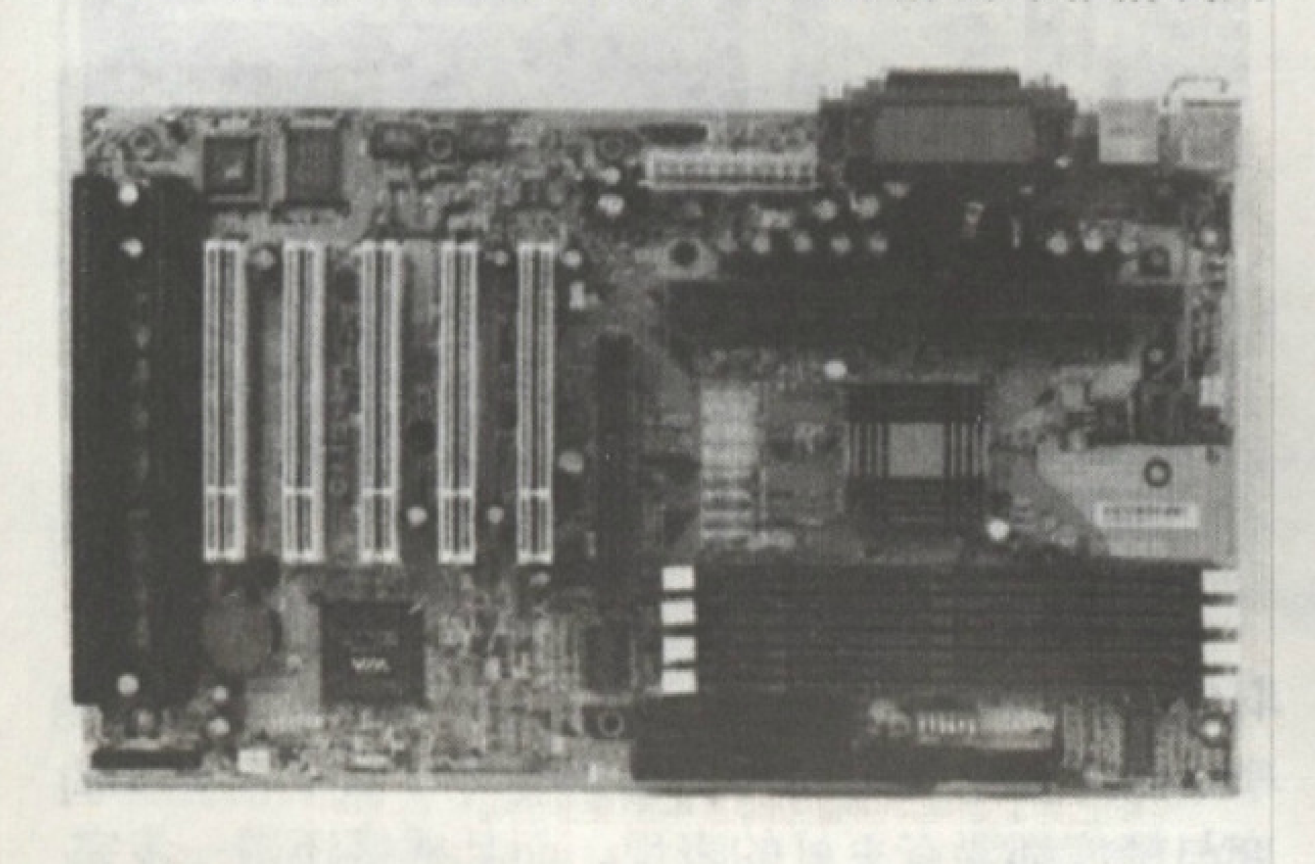


2.Apollo Pro 694

估计大多数人对Apollo Pro 694还很陌生，我对它也不知如何定位。记得以前曾经介绍过威盛将要研制一种号称与Intel 820相媲美的传统芯片组Apollo ProⅡ，其中一个主要特征就是支持AGP 4×模式。对于AGP 4×，我想在此简要介绍一下，以便对下文的理解。

AGP最早从PCI 2.1标准（66MHz总线频率，32bit数据带宽）演变而来，目前流行的是AGP 1.0标准，它包括AGP 1×与AGP 2×两个模式，AGP 1×的数据传输率与PCI 2.1一样，即66MHz×32bit÷8=264MB/S，AGP 2×则在一个工作周期内增加了一个数据传输时钟，即双时钟（Double-Clocked），从而使数据传输率加倍，即66MHz×32bit÷8×2=528MB/S。AGP 4×则属于最新的AGP 2.0标准，它在AGP 2×的基础上加快了一倍数据传输脉冲，即在一个工作周期内

具有4个数据传输时钟（Quad-Clocked），虽然AGP总线频率仍为66MHz，但数据传输率为66MHz×32bit÷8×4=1056MB/S，这也是AGP目前所能达到的最高传输速度。上面所列的数值可能与某些媒体所说的有所不同，这是因为在计算时他们将AGP的两个工作频率精确到了小数点后一位，即66.6MHz和133.3MHz，所以最后的结果就有了差别。其实，主板的外频也有这样精确与非精确的



划分方法，但大家不要太在意，你只要用频率仪测一下，就会发现没有一款主板能一丝不差地工作在所设定的外频上。

除了数据传输周期加快以外，AGP 4×的工作电压也与老的AGP 1×、2×有所不同。按照规定，AGP总线共有两种电压标准，即3.3V和1.5V。AGP 1×与2×都可以使用这两个电压，但AGP 4×则只支持1.5V电压。这样一来，就存在着一个向下兼容的问题。为了能在同一插槽中继续使用AGP 1×与2×的显示卡，AGP 2.0规定了识别的方法。首先，AGP 2.0所采用的插槽与AGP 1.0不同，AGP 2.0插槽为一整体的凹槽，而后者则有一个隔点将插槽分成两个凹槽。其次，AGP 4×显示卡的插脚（又称“金手指”）与AGP 2×显示卡的插脚设计不同，前者在插脚的后部又多了一个凹槽（共两个），而后者则只有一个凹槽。我想主板可能就是通过判断某一特定插脚是否连通来识别AGP 2×与AGP 4×显卡，因此显卡插脚上的变化才是关键之处。

现在回到本文的话题，Apollo Pro 694完全符合AGP 2.0标准并兼容AGP 1.0，支持AGP 4×模式，北桥芯片的基准编号VT82C694（目前有VT82C694A和VT82C694X两个版本），南桥芯片组则与Apollo Pro 133通用，但它与Apollo Pro 133的区别也是仅此而已，所以其他的规格可参考表1。由于Apollo Pro 694并不象Intel 820那样除了支持133外频和AGP 4×之外，还支持Rambus DRAM与IEEE 1394等先进业界标准，所以大多数人（包括笔者）认为它最多是威盛为了抢占市场而推出的Apollo ProⅡ简化版，目的就是借助Intel 820推迟上市，但AGP 4×显示卡已大量推出的空档来巩固自己的地位。我想面对AGP 4×的诱惑，Apollo Pro 694在用户心中还是很有吸引力的。一些主板厂商已计划在7月底推出采用它的产品，当你看到本文时，说不定已经能看到它的身影了。

不能不提：真正支持133外频的内存

虽然上面介绍的威盛芯片组都支持外频与内存工作频率非同步设置，但内存只有稳定地工作在其额定外频下才能发挥最大的效能，而且由于采用了4分频技术，使绝大多数PCI外设都能在133外频下顺利工作，所以在芯片组（即代表了主板）与CPU都支持133外频之后，内存的工作频率能否跟上这个速度就至关重要了，否则133外频的意义必将大打折扣。

1.PC133 SDRAM

在100外频时代，流行的是PC100 SDRAM，那么到了133外频时代，主角自然就是PC133 SDRAM了。但与PC100不同，PC133 SDRAM的标准并不是Intel制定的，因为Intel原本打算从133外频开始，改用它控股的Rambus公司所研制的Dricet Rambus DRAM（简称DRDRAM或RDRAM），并有专利与授权的限制。所以，威盛在准备推出支持133外频芯片组的同时决定自行制定PC133 SDRAM标准，这个想法随后得到了日本电气公司（NEC）的大力支持，并由NEC率先开发PC133 SDRAM。之后日本的富士通公司（FUJITSU）、韩国的三星公司（SAMSUNG）、乐喜金星公司（LG）、现代公司（HYUNDAI）、德国的西门子公司（SIEMENS）、美国的Micron公司等著名的半导体厂商都加入到了这个PC133阵营。今年4月，印有PC133标志的 SDRAM开始大量上市。面对这个局面Intel也不得不接受事实。有消息指出，Intel有可能让Intel 820芯片组兼容PC133 SDRAM，或者单独开发一个支持PC133 SDRAM的新版本，而计划推出的Intel 810E芯片组也将会支持PC133 SDRAM。

以Micron公司出品的48LC8M8A2-75内存芯片为例，PC133 SDRAM的标准工作速度限定为7.5ns（-75），即当CL=3时，Tck=7.5ns，此时的Tac则为、5.4ns，现有的8ns PC100 SDRAM一般分别为8ns和6ns，7ns的PC100 SDRAM一般为7ns和6ns，由此可见，虽然以前出品的7ns PC100 SDRAM在工作速度上符合PC133的标准，但读写速度则不太合格，因此在133外频主板上使用可能会有潜在的不稳定因素。不过，符合PC133标准的也有7ns芯片，如台湾宇瞻科技（Apacer）出品的PC133 SDRAM就使用了西门子7ns的PC133芯片。

在性能方面，PC100 SDRAM的数据带宽为64bit（8个传统Bank的带宽），工作频率为100MHz，数据传输率为100MHz×64bit÷8=800MB/S，PC133 SDRAM只是将频率提高，其他的并没有变化，因此数据传输率为133MHz×64bit÷8=1064MB/S，比PC100提高了33%，正好满足AGP 4×的数据传输量，所以在支持AGP 4×的主板上，最好还是使用PC133 SDRAM，否则无法满足AGP 4×的需要。

2.VC133 SDRAM

表1“主要支持内存类型”一项中，出现了一种新类型的内存VCM（又写作VCRAM），它的英文全称为Virtual Channel Memory，中文译作“虚拟通道内存”，是NEC公司在开发PC133 SDRAM的同时，在SDRAM的基础上研制的一种新类型内存。VC133也就代表工作频率133MHz的VCM（之前还有VC100 SDRAM）。VCM在去年8月首次露面之后便引起了业界的关注，而其制造专利也已授权给包括西门子在内的多家半导体公司，NEC希望能借此扩大VCM的影响。VCM在外观上和现在的168pin SDRAM几乎没有区别，但在内部的电路设计上则有所不同，下面就对VCM的原理作一简要说明。

传统的168pin SDRAM（包括PC100与PC133 SDRAM）在进行工作时是由北桥芯片中的内存主驱动器（MMD，Memory Master Driver）来管理的，每一个DIMM对应一组64位Bank。由于每组Bank在进行读写时只能在同一时间打开一次，所以若遇到跨Bank的数据存取时，MMD就必须等待相应的Bank操作完毕后再进行新的操作，而等待必然会降低系统的运行效率，因此如何减少MMD的等待时间就是急需解决的问题。

内存在读写数据时都要先找到相应的行地址，再找相应的列地址以锁定目标地址，就象我们查表格一样，所以存在着行地址选通脉冲（RAS，Row Address Strobe）与列地址选通脉冲（CAS，Column Address Strobe）。CAS在RAS之后发出，但何时才开始读写的工作就看CAS潜伏期的设定了，这就是PC100与PC133性能指标中CL的含义（CAS Latency）。PC100要求在延迟30ns（即CL=3）后必须进入工作状态（即速度达到100MHz，读/写速度达到6ns），PC133则要求在CL=3的情况下（即延迟3×7.5ns=22.5ns）达到133MHz的工作速度与5.4ns的读/写速度。可见，如果能加快RAS与CAS的选址时间就可以提高内存的工作效率。为此，NEC视容量大小在每颗SDRAM芯片的内部都加入了1至2KB的静态内存（SRAM）作为寄存器缓存（RC，Register Cache），它的作用是存储16组RAS与CAS的目标地址索引通道，即Virtual Channel。这样一来，MMD可以在其他Bank正在进行读/写的同时通过这16个虚拟通道对之后的数据进行预处理，使RAS与CAS的寻址时间大幅缩短，进而带动整体处理速度的提升。所以，VC133 SDRAM可以轻松地将CAS潜伏期缩短至2（即2×7.5ns=15ns），比CL=3时响应速度快了33%。而且根据NEC的资料显示，VCM比传统SDRAM的耗电量更低。

在Intel的Mem Test测试中，VC133 SDRAM的数据传输率要比PC133 SDRAM平均快上25%至33%左右，某些情况下领先幅度能超过40%，但某些情况下则只提高了3%，这其中涉及到与软件操作有关的具体读写要求和数据的读写方式，作为最终用户我们无法控制。然而，在一些大型的综合测试软件的测试中，VCM较同频SDRAM似乎并没有明显的优势，CPU Mark 99只有1%的性能提升，2D图形加速性能与硬盘性能有1%的提升，Winstone 99最多有3%的提升，3D WinMark 99成绩提高了约1%，3D Marks 99几乎没有提升。对于这些情况，NEC公司也予以承认，但它强调这主要是由于系统L1、L2 Cache所造成的影响，因为它们才是CPU经常要访问的对象，所以内存的响应速度也同样被它们给Cache掉而变得不太重要了，Cache容量越大，VCM的优势也就越小。而在没有L2 Cache的系统中，如老的Celeron-266、300，VCM的优势就非常明显。另外NEC还

指出当进行大量数据的乱序、跨Bank处理时（如大容量AGP纹理、大面积绘图等）也能体现VCM的速度优势，对此就留给用户自己体会吧。

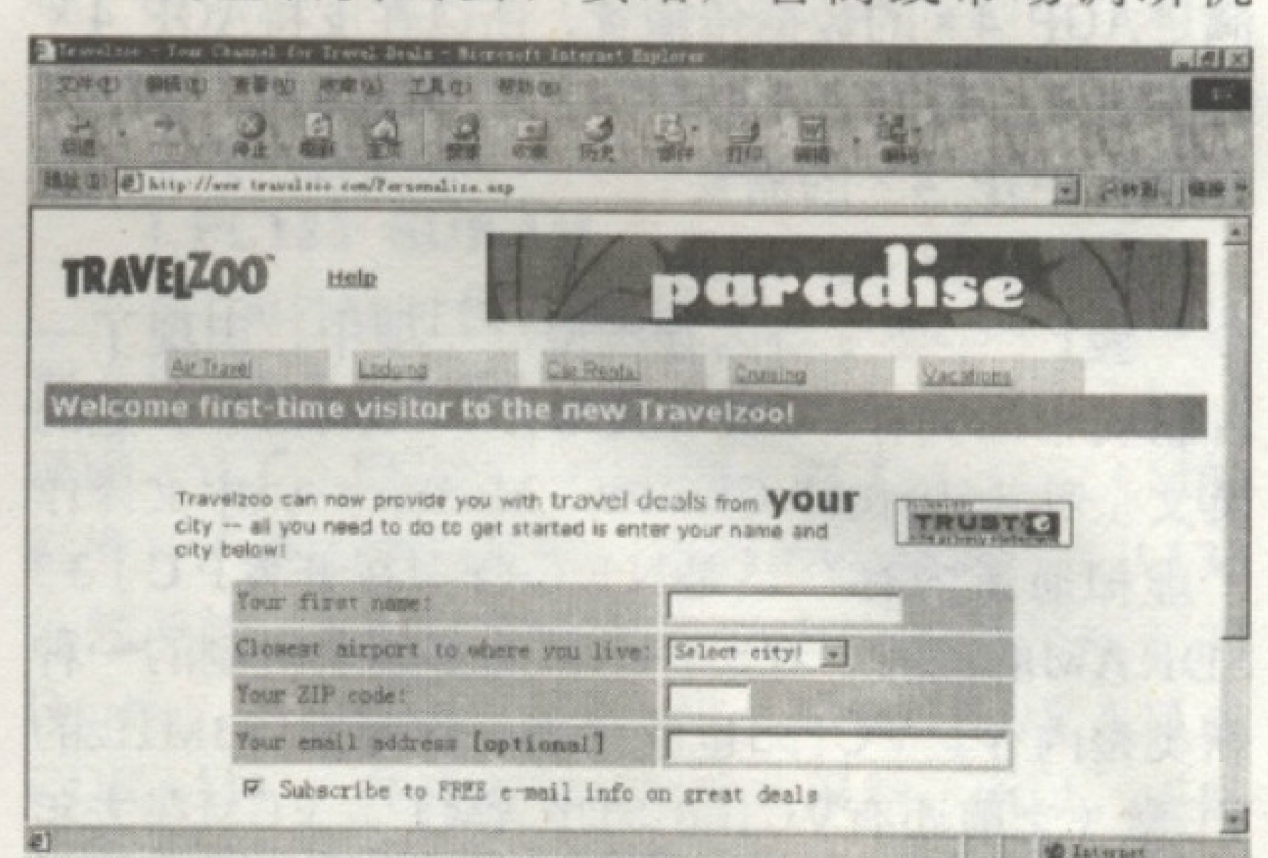
由于VCM是一种通用的内存改良技术，不光可以应用在SDRAM身上，对RDRAM、DDR SDRAM等下一代内存芯片也同样适用，所以NEC对它还是很有信心的。NEC表示将会开发更高速的VCM，初步的计划是VC200 SDRAM与VC266 SDRAM，而VC133 SDRAM从今年3月份就已经进入量产阶段，VCM模块（即内存条）也于近日开始陆续上市，其中比较典型的VC133 SDRAM芯片的编号为D4565821G5-A75-9JF，当你看到本文时说不定就能在市场上见到它了。

前面介绍的两款威盛的芯片组都支持VCM，即北桥芯片中的MMD可以利用那16组目标地址索引通道。另外，威盛的VT82C501（用于Apollo MVP4）、即将推出的VT82C601（用于Apollo Pro Media）以及矽统公司（SiS）最新推出的SiS 540与SiS 630北桥芯片也都加入了对VCM的支持，除此之外的其他北桥芯片则都不能使用VCM。

（上接38页）

公司愿为用户担保并提供贷款利息。所提供的电脑是赛扬366、64M内存、4.3G硬盘、15英寸显示器、56K Modem，外带一套汉王听写系统。紧随其后的7月1日，瀛海威对凡在瀛海威时空按4元/小时购买一定数量时间的新用户，均赠一台56K V90 Modem；已注册的瀛海威北京用户购买时长等于或超过200小时的，获赠一内置式56K Modem；等于或超过400小时的，获赠外置式56K Modem一台。7月11日，世纪互联通讯技术有限公司（北京在线）也与北京电信及北京全向电子技术开发公司共同推出为期3个月的“上世纪互联，送免费56K猫”活动。

网上免费之风劲吹不息，对用户来说，虽然不完全是“免费午餐”，但从中得到好处是确凿无疑的。不过买的没有卖的精，商家自有他们的目的。如PowerChannel，就希望把收集到手的那些调查表卖出去，卖给广告商或市场调研机



构，生产厂商当然也未尝不可。因为这些具体而准确的信息，能使相关机构减少大笔市场调研费用，从而降低服务和生产成本。至于中网公司的免费PC，效果则更显著，假如它准备的10万台电脑都换成了10万个300元包月制用户，月收入就高达3000万元。租用1万条中继线，20兆国际出口，成本不过350万元，再加上其它费用，成本估计在700万元以内，盈利自是十分可观。加上电信资费下调是必然趋势，那么其利润就足以惊人了。

正是因此种服务能使用户商家各得其利，所以此风才会越吹越劲，而且今后还可能吹得更加有声有色，更加丰富多彩。

掌上电脑时代

ZHANG SHANG DIAN NAO SHI DAI

北京 数字隐士

目前个人电脑的定义已不只是局限于单纯的IBM PC了，笔记本电脑、掌上电脑越来越受到商业用户以及需要移动使用的用户的欢迎。许多已经拥有台式机的用户都在渴求拥有自己的随身电脑，但是笔记本电脑的价格的确不菲，就连目前流行的亚笔记本也动辄上万，所以移动电脑的梦想只有寄托在掌上电脑了。

随着后PC时代的到来，信息产品这一概念已经不再是代表单纯的个人电脑，而是将信息产品引入了“处处计算、移动计算”的时代。这一点从PDA（Personal Digital Assistant即数字个人助理）的热销，以及今年初维纳斯计划的推出便可以看出。而广大信息需求者对信息的接受及处理这一需求，似乎一下子超出了所有人的预期，其实这主要是由于国内网络飞速的发展，以及网络信息交换接收，人们充分的认识到通过网络获取信息的方便快捷，便由此引发了大家对于能够上网的工具的关注。

何谓掌上电脑

掌上电脑，首先要与PDA相区别。

普通的PC虽然可以完成用户绝大多数的需求，但是其庞大的体积实在是有违处处获取信息的初衷，而笔记本以及新近流行的亚笔记本虽然体积有所减小，但其价格却比普通PC高出不少，而且携带至少需要书包，所以才会有人关注PDA。但是PDA由于功能的限制，不仅不能达到信息交换，而且还有许多功能根本达不到处理个人信息的需求，所以掌上电脑才会出现。最早的掌上电脑是由3COM推出的Palm，由于其可以联网，所以很快就占据了PDA的市场，但是由于其操作系统与Windows属于不同的体系，所以并不能完全实现与主流台式PC相互联系。由此，产生了基于以与Windows相兼容的Windows CE作为操作系统的掌上电脑。

掌上电脑初窥

目前基于Windows CE的掌上电脑能够在国内市场找到的有不少，其中最先进入市场的是HP（惠普）的掌机，而后台湾的国众、联想以及通过电视直销方式销售的恒生掌机相继进入市场。如果从生产总量上说，国众的CE掌机算是其中的佼佼者了，并不是因为其零售市场有什么出色的表现，而是因为其世界范围的OEM供给。所以试一试国众的掌上电脑就能了解到其他很多不同品牌的产品了。

由国众公司设计生产的基于Windows CE的掌上电脑被命名为Freestyle，除了这个自有品牌外，同样的产品还OEM给了许多厂商，所以发现与Freestyle类似或是相同的产品并不奇怪。Freestyle采用MIPS R4000处理器作为中央处理器，就凭此单个处理器的能力，就可以应付非常繁琐的应用程序运行的需要，这一点是PDA所无法达到的。MIPS R4000的运算能力基本上相当于早期的5×86水准，而PDA则没有专门的中央处理器。Freestyle在最初上市的时候被分为3个级别：A-16被命名为助理型，其处理器采用64位的NEC VR4111，记忆体容量为16MB ROM与16MB RAM；经理型的内部型号为M16，使用前面曾经介绍的MIPS R4000，配备16MB ROM与16MB RAM，且配备折叠式活动座连接个人电脑供同步传输；而最高档的总理型E16也内置16MB ROM与16MB RAM，不同的是其另配折叠式活动座内建33.6kbps传真/数据机，RJ-11通讯连接专用电话线，AAA充电电池组。

Freestyle掌上电脑仅重155克，体积为122mm

（长）×81mm（宽）×17mm（高），基本形状有些类似彩色GAMEDOY，其彩色液晶显示屏的显示面积为5400mm2，但是其所谓的彩色液晶显示器并不是单纯的指像笔记本电脑那样的TFT显示屏，而是采用灰阶显示屏，其优点当然是成本相对较低，显示文字及图表效果不错，但是在阴暗处由于反光变暗的影响明显看不清，所以在设计时在掌机右侧加入一个背灯调节，用来在夜间或光线不佳的车船上使用，这样不管何时都可以清晰阅读屏幕，可谓全天候。Freestyle的液晶显示屏分辨率为240×320，如果计算屏幕尺寸与分辨率比例的话，其解析度至少相当于14寸显示器使用1024×768的水准。

这样大的显示屏，如果按照PDA的显示屏与键盘适配比例，至少要有标准5.25寸设备的大小。所以Freestyle没有使用所谓的键盘输入系统，而是采用笔输入的方法作为类似鼠标的操作。而对于文字的输入更是简便为单纯的手写输入。由于使用与PC版Windows相兼容的Windows CE系统，所以在掌上电脑书写的文字依然可以被其他采用Windows CE系统的掌上电脑识别，更可以被与其连接的PC交流文件，不会出现文字编码、格式与普通PC不相兼容的问题。除了屏幕直接点击式的操作，在Freestyle的外壳前面板更设计了四个钻石形排列的任务快捷键，分别为日历、便笺、联系人和任务，用户可以在其间任意切换。而且还可以通过右侧的弧形转换钮完成对于应用软件的转换选择或对屏幕的浏览。

除了前面提到的文本功能，以及快捷按钮专用功能外，还内置了时钟及与之相配合的备忘录功能，利用时间设置将记录在备忘录的事件与时间相联系就可以用Freestyle的提醒功能，实现随身小秘的梦想。其提醒功能不仅可以通过顶端闪光的LED灯或内置发声器提醒使用者，更可以通过内置的震动器达到提醒的目的。而内置的发声器还可以作为扩音器使用，将录制的语音信息播放。Freestyle除了前面介绍的信息处理功能外，还具有录音功能，可以通过耳机/麦克风插座录制语音留言或者充当数字采访机，按照普通的语音质量录制4 5 分钟的语音内容只需占用1 兆ROM。虽然限于ROM以及处理能力，充当数字随身听的梦想没能实现，但是利用其录音功能的这条思路确实有很大的发展前途。

在如今处处互联的网络时代，掌上电脑连接国际互联网已经成为必然。Freestyle由于拥有33.6K的调制解调器，其只需要与固定或是移动电话相连接就可以迅速联入国际互联网浏览页面查找信息。这可以说是Freestyle这类基于Windows CE的掌上电脑最重要也是最吸引用户的功能。除了利用网络传播信息外，Freestyle还可以通过RS232同步传输线连接个人电脑。LEO Freestyle套件中附赠Microsoft Windows CE Services软件光盘版套件，该套件允许任何采用微软视窗的个人电脑与LEO Freestyle同步传输，因此当你用RS232将LEO Freestyle与个人电脑或另外一台Windows CE电脑联接时，该软件会自动侦测联线并自动同步传输最新资料，可用同样方式传输您所需加入LEO Freestyle的应用软件。除了前面的连接方法还可以利用红外线埠与个人电脑及其他掌上型电脑进行无线资料传输，红外数据交换可以达到80k/s的速度，但是目前比较普及的红外传输接口还只是主流笔记本电脑所特有，所以这项设计还只适于两台类似掌上电脑的数据交流。

Freestyle使用的操作系统是微软的Windows CE中文版2.11，除了提供工作单、通讯录、时钟、计算器以及游戏等个人信息管理功能外，更在通讯及数据传输功能上下了功夫，运用内置浏览器，可以直接拨号上网，而且还有收件箱、频道、备忘录等功能。通过机座内置的调制解调器，使用者可以直接收发邮件或传真，浏览主页，由于屏幕尺寸的限制，不可能像台式机那样全屏浏览，目前已经有公司开始设计专为基于Windows CE的上网设备浏览的小尺寸主页。LEO Freestyle采用的系统支持TCP/IP、SLIP、SMTP、POP3、PPP、IrDA及Compact Flash等网络标准，这对于技术标准经常升级的网络技术来说已经足够日常使用。而且目前基于Windows CE的应用软件已经有不少了，其中有很多都是自由或者免费软件，所以不断更新运用软件是非常可行的。

掌上明天

作为一个使用台式电脑有数年历史的人，最渴望的就是便携的笔记本电脑。但是真正能够有能力购买笔记本电脑的可谓凤毛麟角。虽然PDA能够完成不少个人工作，但是毕竟联网以及兼容性的诱惑太大。所以看来基于Windows CE的掌上系统的市场前景还是很光明的。也许明天的电脑就是像Freestyle这个样子，只是处理能力会更高，届时人手一台。这不是对于未来电脑发展的臆想，也许个人电脑的发展之路正好被我言中。



互联网络首次研究 系列八

茶族董超

时光匆匆，不知不觉间，咱们的《首次研究》系列已经八岁啦。不知道在这些日子里，这篇文章有没有给大家丝毫的助益，或是使大家有什么心得体会呢？有的话那么我的努力也就没有白费。（编辑大人："什么？你的努力？！"……"不！不！！咱们的！"）

到目前为止，我们已经研究了NST的PING、TRACE ROUTE和NAME SERVER LOOKUP三个功能，还研究了成为互联网络中一台主机所需的四个必备条件。有了这些基础知识，下面可以进一步深入INTERNET里更加丰富多彩的内容。看到NST上密密麻麻的标签了吗？那就是通向神奇的网络宝库的一把把钥匙。嘿嘿，先用哪一把呢？哎哟不行！挑花眼了！别急，别急，在挑花眼之前，我们还需要多了解一点儿将会用到的基础知识，那就是INTERNET主机相互操作的基本方式：客户—服务器模式。客户和服务器这两个也是被用滥的词儿了。从本意上讲这两个概念相当简单并没有特别深奥的地方，但由于种种因素在使用时把它歪曲或是夸大了，以至于造成了比较普遍的误解，所以，还是在这里澄清一下。

前面说过，INTERNET中的计算机是以客户—服务器的方式相互作用的，即C/S模式。所谓C/S模式是指当一台主机需要与另一台交换信息的时候，就会首先发出一个会话请求，这时它就充当了一个客户的角色。如果被请求的主机能够响应客户的请求，那么它就会接受客户的邀请，作为一个服务器，与客户开始一次会话。会话过程中，两台主机会交换各自所需的信息，在会话结束后，一般照例是客户方提出断开请求，这时服务器就会响应并挂断连接，结束本次会话。

利用上述模式去分析我们以前讲过的域名解析和动态主机配置，会发现它们是典型的客户—服务器过程，所以这两种服务的提供方被叫做DNS服务器和DHCP服务器。对于路由器和网关来讲，虽然它们为主机转发信息也是一种非常关键的服务，但却不能满足上面所说的客户—服务器模式，所以稍微翻检一下以前的文章，会发现并没有出现过"路由服务器"这样的称谓。

之所以采用客户—服务器模式作为网络的基本运行方式，主要是基于下述两点理由：一、网络中身份平等的主机之间的硬、软件资源的不平等性。从硬件上来讲，有些人拥有很多的内存、海量的硬盘柜、运算能力超强大的CPU阵列、还有光盘库磁带机扫描仪等等，有的人却最多就是台486；从软件上来讲，差不多所有的关键信息都存储在极少数大型数据库服务器中，普通的PC机如需要其中的内容只能向服务器请求还得人家愿意给。二、从技术上讲，互联网通信是完全异步的，谁也不知道谁会在什么时候发起一次会话，相互通信的主机既不存

在附属关系，又没有可供享用的公用资源。因此需要一种机制，为准备通信的主机之间建立联系，为二者的数据交换提供同步。这个机制非客户—服务器模式莫属，可以说客户—服务器模式“完美地解决了上述问题”。

在研究客户—服务器模式的时候有点是特别需要加以注意的。首先，客户（CLIENT）和服务器（SERVER）这两个词儿指的都不是计算机而是程序，也就是说它们都是软件而不是硬件。前面已经强调过，INTERNET的计算机只有“主机”这么一种身份，但是网络中主机上运行的软件却不是这样。广义上讲，当一个程序在运行过程中需要与其他计算机上的程序交换信息（请注意是程序和程序之间相互交流，软件和硬件是无法交流信息的），这个程序就叫做“网络应用程序”。在这里有一个有趣而又容易令人迷惑的概念，一个单机应用程序的运行载体就是单个的计算机，而一个完整的网络应用程序却是在两台或多台能够相互通信的计算机上网时运行的，它的运行平台包括相关的各台计算机以及计算机之间的网络通路。你不能把在一台计算机上运行的程序（比如浏览器、E-mail客户端等）叫做一个网络应用程序，它只是一个网络应用程序的一部分，还有另外一部分在其它的计算机上运行着。从这个角度出发，也有的学者将网络定义为“分布或信息处理系统”（在这种学者嘴里计算机则被叫做“单立式信息处理系统”）。我们所看到的联网计算机不管是发出信息还是收到信息，都是网络应用程序的不同部分在相互通信。



一个网络应用程序是由两个典型部分组成——客户和服务器，这是一种组织形式，还有一种称为对等方（PEER TO PEER）的组织形式，在INTERNET中很少见到。实际生活中，人们往往把运行客户程序的主机叫客户机，把运行着服务器程序的主机称为服务器，久而久之误会就这么形成了。

说到这里，我想顺嘴就网络病毒、特洛伊木马和黑客工具谈两句。由以上的分析我们知道，一个网络应用程序的功能是在两台计算机上分别运行着各自的部分，然后相互协作完成的。绝大多数应用程序的作用都是为人民服务，提供给人所需信息，但是如果编程者心术不正或是反社会者，也可以编出从客户端窃取服务器里的信息，或远程操纵服务器，甚至是令服务器系统崩溃数据被毁这样的恶性程序。不过不管这种恶性程序的破坏力有多巨大，传播途径有多么隐蔽，做为网络程序还是要符合前面我们所论述的运行模式，程序光在攻击一方的计算机上运行是不行的，不能对被攻击方造成任何危害。在被攻击的一方还必须有相应的代码运行以完成上述的恶意行为。在被攻击一方运行的代码（也就是服务器端程序），一种是由怀有恶意的程序员编写完成并传到想要攻击的主机上，然后通过某种手段促使此程序运行。而程序一旦运行，就会潜入系统内部，在用户不知情下掌握系统的控制权，并接受攻击者的指令，盗取被攻击的主机信息。还有一种干脆不自己编，直接利用被攻击系统本身的后门或者BUG，用某种办法潜入被攻击系统，指挥系统完成自己的预定目的。在这种情况下，我们可以说攻击者使用的服务器一方的恶性代码是由当初编写系统的人代劳的。不管怎样，网络应用程序的分布式特性决定了它的功能（不管是有用还是有害）必须由客户和服务器双方相互协作才能完成。了解了客户—服务器模式以后，我们现在就有能力判别有些不负责任的文章所描写的，某人只要在他的机器上运行一个高

级黑客工具，他的机器似乎就会伸出一只魔爪，穿过网络进入你的机器，随便获取你机器所有的信息，并肆意破坏，这种说法是不客观也不能反映事实真相的。

第二点需要强调的是，客户—服务器这个概念在网络中与生活中并不一样。人们通常会根据字面意义认为客户是请求服务，获得信息的一方，而服务器则是提供服务和信息的一方。虽然在大多数情况下确实如此，但这个理解仍然是片面的。实际上客户机是指它总是信息交流的发起方，服务器总是响应方，这是协议规定的会话特性，与信息交流并没有直接联系。INTEL在PⅢ中内置了CPU序列号，当联网客户机与服务器联系时就会把这个ID发送出去，造成个人信息的外泄，在这个过程中，客户机就是提供信息的一方。



第三点要提到的，就是“协议”这个词儿。这是一个很难界定的术语，粗略地讲，协议就是客户和服务器之间进行会话的语言，由于网络应用的内容不同，其使用的协议也就不同，所以每一个特定的协议都代表着一种特定的网络应用程序。最后互联网络中的协议就成了现在这样一种百花齐放的局面。

虽然网络协议有好多，但常见的只有几种。最有名的是HTTP（Hyper Text Transmission Protocol即超文本传输协议），使用这种协议的服务器通常叫做WEB服务器或WWW服务器，它的域名经常是以“W W W ”开头的，比如www.popsoft.com.cn。与其对应的客户端则通称浏览器（IE、NETSCAPE），值得注意的是，由于HTTP协议的开放性大大超过其他协议并且其范围还在不断扩大，使得WEB服务器和浏览器之间可以交流的信息种类非常丰富，以至于人们有用浏览器完成一切网络服务的愿望和动机，换句话说就是把浏览器作为万能客户端。这种想法也就是后来闹得沸沸扬扬的NC（NET Computer，网络计算机）的最初由来。

除此之外是使用FTP（File Transmission Protocol，文件传输协议）的服务器和客户端，这种协议被设计用来在TCP/IP网络上的两台主机之间传递文件，相对而言是比较简单的。

网络上还有一类服务器，是使用SMTP（Simple Message Transmission Protocol）和POP3（Post Office Protocol Version3）协议的，我们通常把它们叫做邮件服务器，其作用是收发电子邮件。

上述是三种算是最常见的网络服务，以外还有为数众多的协议可以完成别的功能。其中有些是已经成为标准的，比如Gopher、NNTP、Archie、Telnet等等，有些则是私用的比如ICQ所使用的协议。讲到这里我们又得回到NST上来，在NST主界面里，Name Server Lookup是一个客户（与它相对的服务器呢？对，就是DNS！），Finger是一个客户，Whois也是一个客户，还有TCP Term、Daytime、Quote、Character Generator、Echo、Time Sync统统都是客户。也就是说下面要讲的内容大都与客户—服务器过程相关，所以这一节里我才先把要点介绍给大家。

在本期结束之前，顺便提一句，我们一开始讲到的PING，用现在的眼光来看可以算作是一个缩水的客户—服务器程序。说它缩水是因为双方主机之间可交流的信息实在太少，我们用PING除了能得知目的主机在不在网上，别的什么也知道不了，PING的双方是使用ICMP（Internet Control Message Protocol），这在客户—服务器里也得算独树一帜了。上网主机除非封锁住TCMP的回答功能，否则都能被PING到，就是说差不多所有主机都是服务器。这个说法在读本期文章之前如果会让人感到困惑，也是顺理成章的吧。

Trace Route是不是一个客户呢？请大伙自己分析。

网上劲吹免费风

毛惠辉

网络社会中任何标榜free的都有足够号召力，不管你进入哪个商业网站，各种免费服务都会扑面而来：免费电子邮箱、免费域名注册、免费网络电话……不过，这些免费服务终究还是无形之物。而今，免费之风风力所及日益广泛，上网所得“报酬”日丰，获得有形之物也成为潮流。

1998年7月，Travelzoo.com公司向70万登记用户赠送了260万股股票，其目的很明确——拥有更大的用户群。示范效应所及，1999年7月初，一家名为“大众注意力资本化网络公司”的企业，也采用了类似吸引用户的方式，用户只要浏览该公司指定的互联网信息服务商（ICP）网站或其它合作网站，每上网一小时就可获得该公司的一个用户股，每个用户每月最多可获得30个用户股。该公司准备将其总资产的60%－90%就这样“奉送”给用户。当某一用户的用户股达到一定数量时，原先由这家公司给用户贷款提供的电脑就完全归用户所有了。

免费服务如今又花样翻新，1999年初，Free-PC公司发布消息说，打算向互联网用户免费提供1万台电脑，条件很简单，得到电脑的用户只要在规定期限内上网浏览这家公司提供的广告就可以了。而iMac开展的免费活动，则要求用户在3年内购买3600美元与该公司利益相关的商品。不过可以放心的是它并非“堤内损失堤外补”，靠别的商品加价来弥补免费服务的损失，事实上它提供给用户购买的那些商品价格是确实打了折扣的。另一家PowerChannel的方式与众不同，它免费送出机顶盒，该机顶盒的价格折合人民币约为2500－4000元，作为条件，用户必须在5个月内持续填写该公司发出的调查表，表里有25个问题，每个问题开始时都很笼统，越往下就越具体。比如说，你有没有养宠物？什么宠物？它喜欢吃什么食物？你通常去哪儿购买等。而这些问题你必须按时回答，如果一星期内没有回音，你的名字将被删除。

就影响力来说，网上免费服务还数大哥大AOL。1999年6月30日，AOL与韩国E-Machines公司合作，为愿意接受AOL 3年服务的用户提供400美元的购买电脑折扣，而E-Machines公司的基本型电脑价格正好为399美元。紧接着，7月2日，AOL与PC制造商E-machines、零售商CircuitCity、CompUSA、BestBuy也都达成了向用户提供免费PC的合作计划。对用户来说，更有吸引力的是，在免费PC中，既有价值399美元的基本型电脑，也有价格更高的其它款式电脑，用户可有多种选择。

网络免费西风东渐，登陆中国大陆，其势头也不可小觑。1999年6月16日，北京中网信息技术公司推出免费PC计划：只要用户书面承诺在3年内使用该公司的不限时网上服务，用户就能获赠一台免费PC。中网公司一共准备了10万台电脑。用户的上网服务费，可以3年一次交纳，为9999元；也可以首期交纳3600元，并承诺两年内每月按时补交300元。对于两年内须补交的7200元，

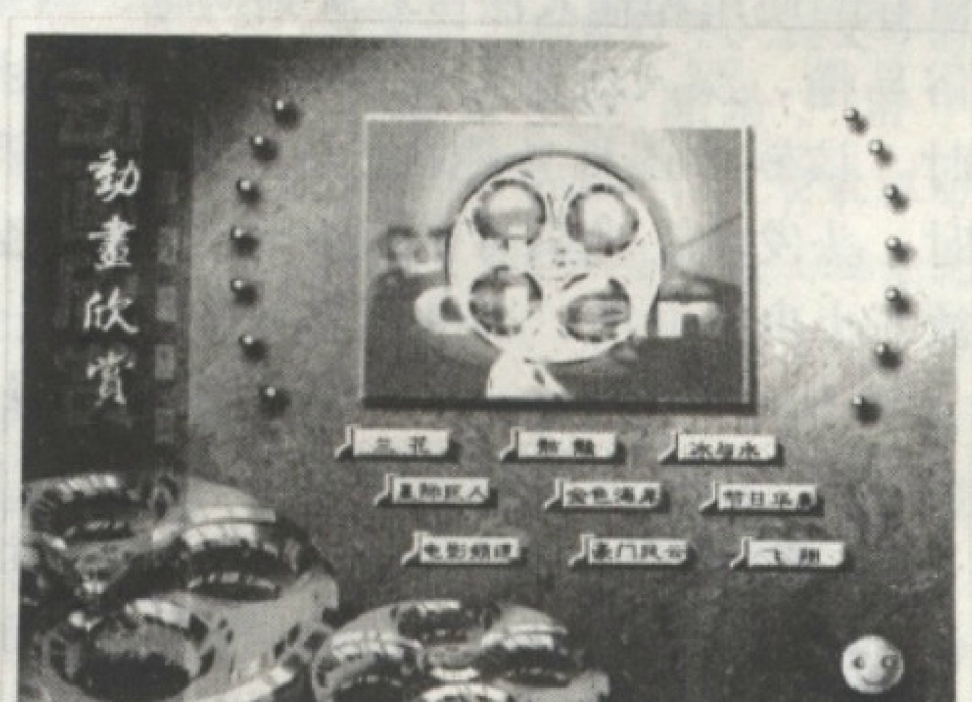
（下转32页）



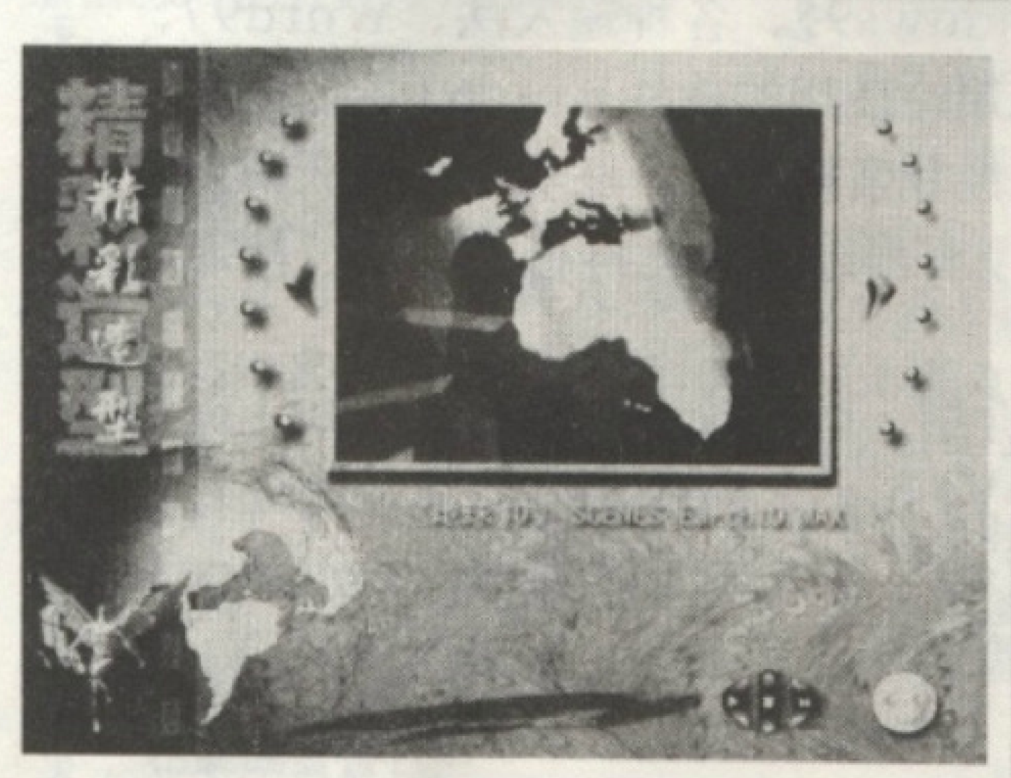
你也许曾看过市面上众多的图像软件教学光盘，但大多是从操作方面入手，不厌其烦地介绍图像处理软件的角角落落，风格不够突出，也略嫌不够休闲。然而，在这个漫长而炎热的夏天，有一个充满个性的3DS Max多媒体作品飘然登场，它就是晶合虹彩工作室设计制作的《精雕细琢之三维篇》。你会发现这部作品很难得地从一个设计发烧友的视角，用清新的语调为你讲述许多关于3DS Max的内容。

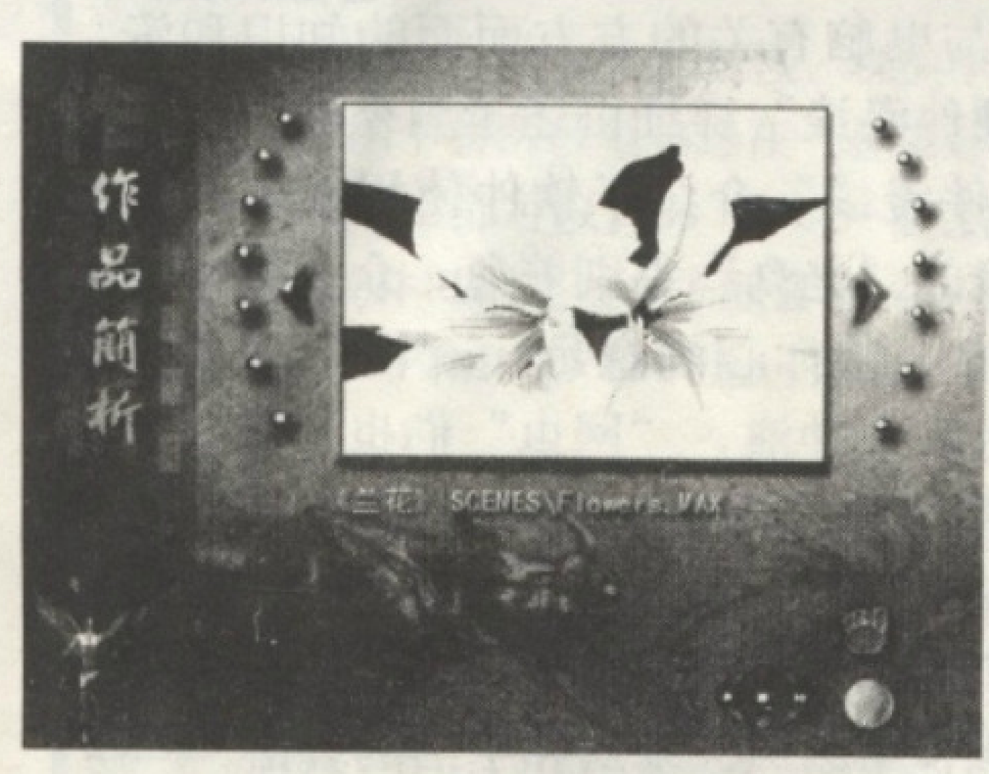
光盘界面采用一种典型的DIY风格设计，热情、华丽又不失专业（似曾相识？这可是《大众软件》封面设计大赛一等奖得主再次操刀）。分“动画欣赏”、“技巧小酌”、“精彩模型”和“外部插件”四大板块。

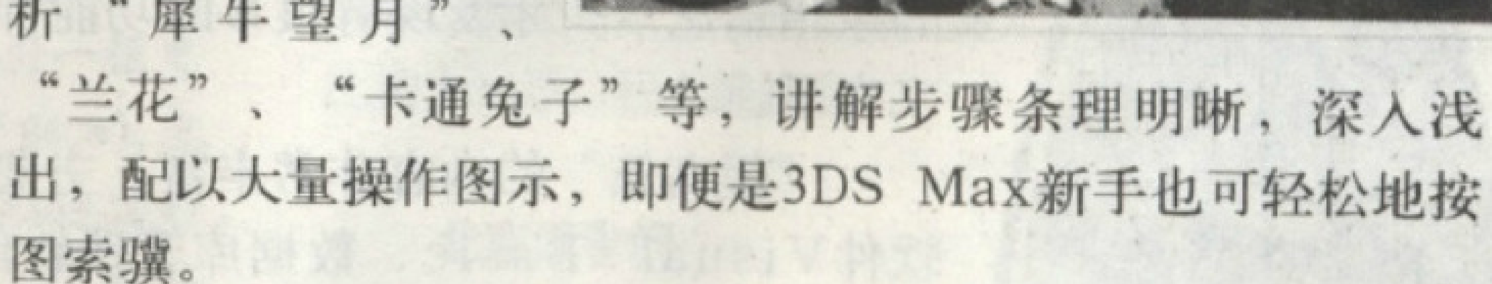
“动画欣赏”展示了众多精彩的动画片段，如“兰花”、“冰与火”、“华表”、“飞翔”等，全部是使用3DS Max原创而成，每一个片段都有较高的水准，相信会激起大家一窥究竟的兴趣。



“技巧小酌”栏目包含了多个三维作品的制作过程详解，包括如何利用NURBS建造卡通模型，如何利用3DSMAX第三方生产商提供的外部插件建造复杂不规则曲面模型，如何制作质感强烈的金属材质及没有使用光线跟踪材质制作的冰块、流水等较为敏感的材质；同时还包括片头、广告的动画制作实例。几位怪趣主持人将轮番登场，为你剖析“犀牛望月”、“兰花”、“卡通兔子”等，讲解步骤条理明晰，深入浅出，配以大量操作图示，即便是3DS Max新手也可轻松地按图索骥。







“精彩模型”栏目陈列各种地球、卡通模型、华表模型等常用动画的三维模型并配以材质模型供学用者任意调用，稍加修饰即可成理想的三维作品。

“外部插件”栏目搜集整理了详尽的MAX插件名称列表，诸如：模型插件、粒子系统插件、虚拟现实插件、渲染插件、材质插件，并有关于变动插件、模型插件、环境插件、材质插件、附加工具插件和Video Post插件的介绍，妙处不能尽述，还是留待好者自品吧。

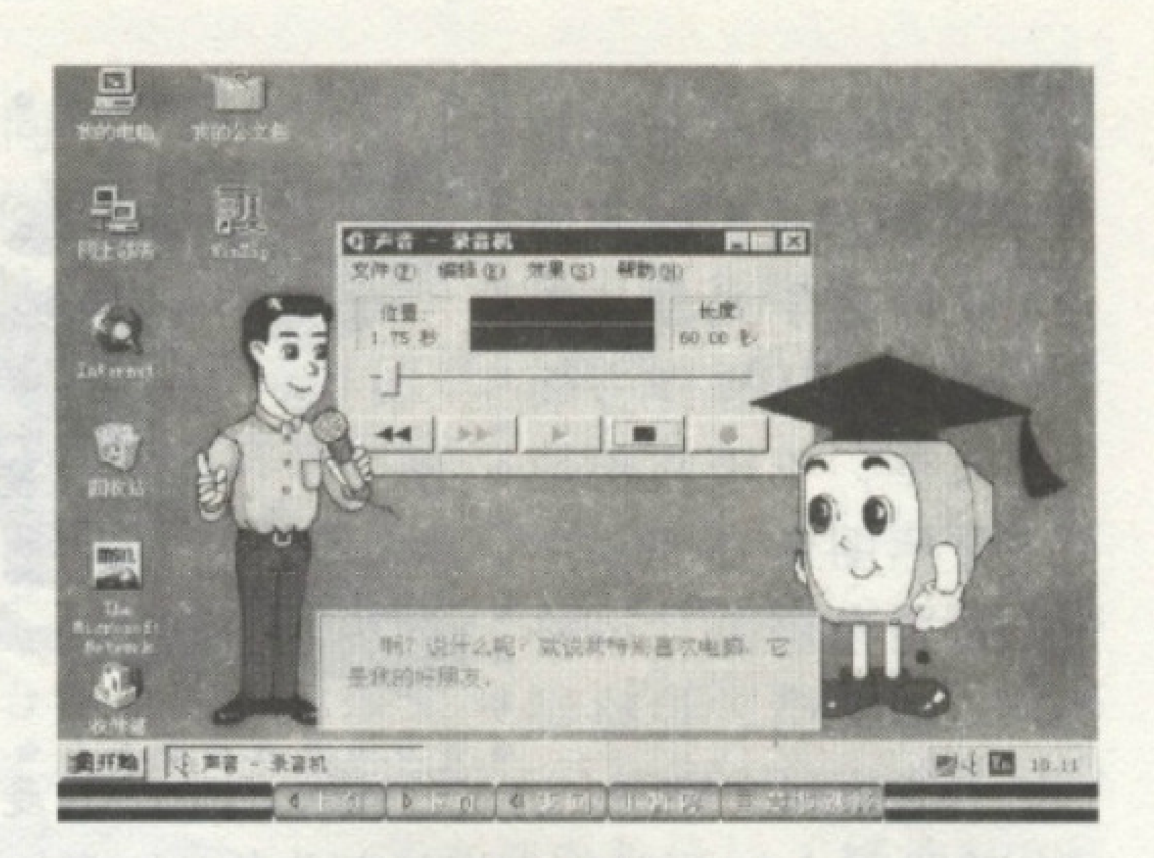
据闻，精雕细琢将分期连载于《大众软件CD》的新手教程中，又有传言，继《三维篇》之后，虹彩工作室还将策划推出时下流行软件的DIY风格篇。清风徐来，不亦快哉。


北京 JINSW

开天辟地 II

北京 孙永斌

随着科技的飞速发展和电脑的日益普及，早有人提出了“21世纪不懂电脑就是新一代文盲”的口号，这种提法一点也不过分。但由于经济条件等众多原因，很多人不懂电脑，或只懂一点点，所以市场上急需一种符合大众需求的“傻瓜”型教育软件，来帮助这些人在较短的时间内提高计算机水平，于是洪恩公司的《开天辟地》应运而生。



《开天辟地》一经推出，立即引起轰动。它用轻松简洁的语言、生动形象的画面和丰富的教学素材，去引导一个从未摸过电脑的人，学会从怎样开机到掌握具体文档的处理，以及程序设计和上网操作等。

《开天辟地》的升级版——《开天辟地Ⅱ》上市以来，用户的反应引用联想1+1俱乐部上的一句话就是：“感觉它不是简单的升级，而是‘由蛹化蝶’的演变”。



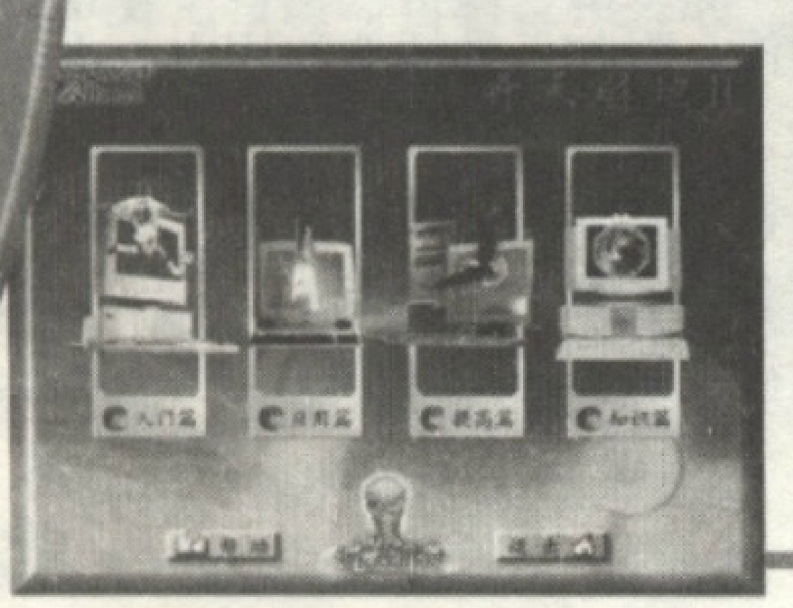
《开天辟地Ⅱ》共有4张盘，是《开天辟地》容量的4倍，内容也由原来的3部分增为4部分：入门篇、应用篇、提高篇和知识篇。

“入门篇”细致入微地从电脑的工作原理、基本构造、鼠标的使用和输入法讲起直到病毒、网络和多媒体，语言通俗易懂，深入浅出，逐步消除初学者对电脑的神秘感。同时，该软件还极具趣味性。例如在让学习者练习鼠标拖动时，头发放在光头男孩的头上，男孩就会开心地微笑；苹果放在小虫的面前，小虫就会高兴得大吃一通。

“应用篇”适用于已经入门却又不十分熟练的使用者。该篇是向学习者详细介绍现代流行办公软件的使用方法，包括Windows95、各种输入法、Word97、Excel97、Powerpoint97、WPS97和仍被很多用户使用的软件Word6.0、Excel5、WPS。我原以为对Windows95和Word97已经非常精通了，在看过《开天辟地》的应用篇之后，才发现有很多的功能都没有用过，从此再也不敢提“精通”二字了。

“提高篇”的内容非常丰富，主要介绍一些比较专业的软件，如：编程软件Visual Basic、数据库管理软件Visual Foxpro、图像处理软件Photoshop、Midi音乐编辑软件Cake Walk、Web浏览器IE4.0、Netscape和网页制作软件Frontpage等。另外，该篇还介绍了DOS、Windows3.X 和Windows98操作系统的使用方法。

“知识篇”更是包罗万象，汇集了与电脑有关的方方面面的知识和资料，可以满足不同层次用户的需要。“硬件漫谈”详细讲述了当今流行硬件的性能，是攒机新手的速查必备；“软件漫谈”介绍了软件使用的各种技巧；钟爱游戏的“老鸟”也别着急，众多游戏的介绍和秘笈定会让你心满意足；“网络与多媒体”将带你去网上冲浪，“网虫”们也许会在此找到共同语言；近年来电脑业发展迅猛，使人们的生活发生了翻天覆地的变化，“业界风云”就是向你讲述IT业界的名人传记、厂商传奇，你会在其中感受到世事的风云变幻和生活的真谛。





因《网海推波，股海行舟》刊出后反馈众多，作者江苏周金宁答众读者问：

问：1、163和169用户在使用上有何不同？2、为何在密码和用户名输入guest后却连接不上？3、最新版本的天亿软件在哪里下载，哪里有全部的主机地址？4、使用局域网或是企业内部网能否在网上炒股？

答：1、163和169用户在使用上基本一样，只是在主机的设置上有所区别，就是说有些主机地址是163的用户使用，有些是169用户使用，两者不可混淆，否则就会联机失败。2、用户名和密码并没有错误，基本上都是主机问题，只要多换几个主机就会解决。原则上是挑选最近的主机地址，但并不绝对。3、最新版本是1.70版，在湖南信息港有下载。最新版本帮助信息里有主机地址的收录。4、一般而言内部网或局域网无法收到主机上的信息，除非它们与公众信息网也有连接，否则就不能在线即时炒股。

问题 解答

读者hoilday_lu问：

1、我有两台机子，两只"猫"(一台一只)，想用一根电话线连接两只"猫"实现两台机子共享(主要为了game)，应该怎么办？2、这样连接的结果是否与用网卡或hub连接的结果一样？3、Win95/98上有"直接电缆连接"，不知如何使用，与"问题1"是否有关系？4、是否需要软件？5、Win95和Win98能否这样连接？

北京读者答：

1、虽然可以，但太复杂且较慢，现实中很少有人这样用。2、通过网卡将两台电脑连在一起最好，用同轴电缆或双绞线＋HUB都可以。3、需要一根连接线将两台电脑通过串口或并口相连（电子配套市场有卖的）。4、需要添加TCP/IP和IPX/SPX兼容协议（Windows自带）。5、可以。

广东梁力问：

1、我准备安装Windows NT4.03，但在安装过程中提示"安装程序找不到MS-DOS所创建的硬盘分区"，请问是何原因？2、请问如何将FAT32的硬盘转换回FAT16的硬盘？

北京读者答：

1、你是否已经将硬盘转换为FAT32了？Windows NT4.03不识别FAT32的硬盘。2、用DOS6.22将硬盘重新分区并格式化即可。另外现已有软件（如PQmigic）可进行硬盘FAT32同FAT16之间的转换。

读者黄伟煜问：

我现在遇到一难题，我的硬盘当时分区时把驱动盘C盘分得太小，已经容纳不下Win98，只有400兆，我想你们是否能介绍一种硬盘分区软件，要求是不损失原有任何数据，保持原有状态。

北京读者答：

用Partition Migic就行，前提是其它分区还有足够剩余空间分配，不过事先最好将重要数据备份，以免出现不测。

读者吴大愚问：

最近我的电脑全部字体出现重影，以致打字、玩文字游戏完全不能看清，用了Powerstrip等工具，及重装驱动程序、Win98均无效（经查无毒）。

北京枫林答：

如果电脑无中断冲突且显卡驱动程序正常，一般是硬件原因，如显卡坏了，显示器分辨率设得太高显卡不能支持，显示器被磁化（这种可能性比较大）等，找人维修吧。

北京读者问：

怎样升级显卡的BIOS？

北京董超答：

更换显卡的BIOS与更换主板BIOS的原理思路相同，以创新的3D Blaster TNT2为例，先进入DOS实模式，然后运行从网上Down下来的BIOS刷新程序GU25211G.EXE，它会提示当前及新的BIOS版本号，并且询问是否刷新，选择是，程序执行完后重启计算机即可。

南京Abby问：

本人有老机一台，主板(586)Vxpro，内存16MB(EDO)。我发现如果插上64MB内存后，机器仍显示内存为16MB，不知何故。

北京枫林答：

有些旧主板不支持单内存条启动，必须为一对才

行，你看一看主板上原来的内存条是否为2条，如是，而你现在的64MB内存如为一条则肯定不行，如是2条则与16MB的内存条调换一下BANK插槽看是否正常，如还不成则内存条有问题，找商家解决。

北京林茹问

我的电脑当有电话打来响铃时,电脑就自动开机请问如何处理?

北京读者答:

进入CMOS将POWER MANAGER中的PWR UP ON MODEM ACT或者RESUME BY NET或者是RESUME BY RING等类似设定选择DISABLE即可。



北京何方求败答1999年7月下“疑难求解”中四川蒋隆的问题:

问: 1、《毁天灭地》中与滴蒙到了如来大师升天之地,选哪个选项才能让滴蒙加入,他加入后魔龙会不会加入? 2、《创龙传》中我已找到在凯利城的契约之石,金魔说第二块在北极,问到了北极后怎样进行?

答: 1、只要选择“参悟天道”滴蒙就可以加入了。他加入与否对魔龙加入没有影响，好像同结局也没有关系。2、《创龙传》中到达北极后，在此极的城外（就是有一只熊和一只红蚂蚁的地图中）蚂蚁上方的一片树林中下方有隐藏入口，那只白色的海狮就在里面等着你呢，“契约之石”就在它旁边，打败它就可以了。

四川姚鑫问:

《异尘余生II》中在英特雷军最后的海上基地上如何能进入电脑终端机房,或如何能破坏基地发电机? 烦请高人指点迷津。

北京龚磊答:

基地第五层（即从总统所在的第四层往右上角走）里有核反应堆，破坏反应堆再把秘密警察头子干掉即打穿游戏，破坏反应堆的方法已知有两种: 1、逼第五层左下角的科学家汤姆·莫雷马上关闭反应堆，Exp+12500，反应堆炉心会因过热而融化。2、在第五层右上房间控制反应炉的电脑前放置炸药引爆可达同样目的，Exp+10000，这之前可让第四层的卡林博士放毒毒死所有未穿护甲的人，行动起来更为方便。

北京李磊问:

我用东方不败修改《帝国时代II》,为什么查不出来各类资源的内存地址,请问怎样修改?

北京枫林答:

东方不败的内存查找方式有多种，你将查找方式改为按浮点方式即可。

广州海燕问:

《上帝也疯狂3》中，我方的间谍怎样变色才能潜入敌方部落放火而不被发现?

北京文韬答:

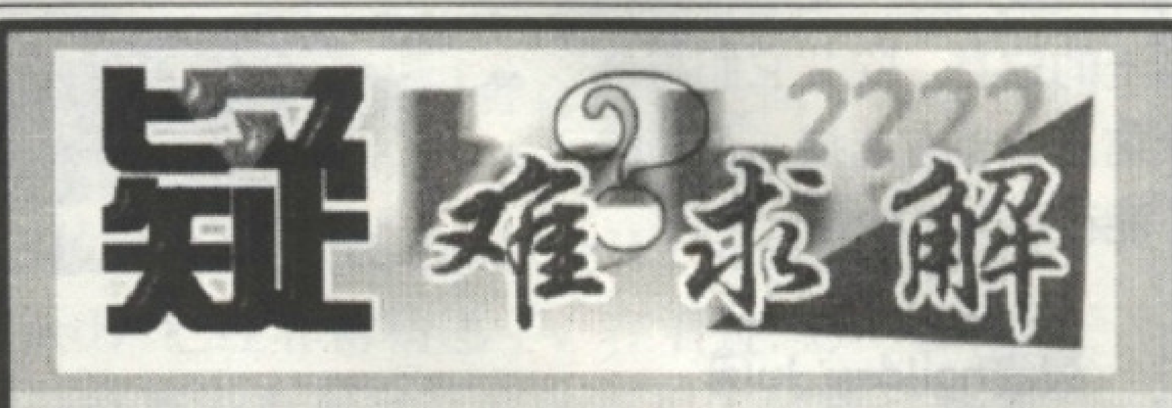
选中我方间谍后，再点一下左上角小窗口旁代表敌人颜色的色块即可化装成敌人，但不可接近敌方牧师。

南京袁烨问:

请问在《魔法师传奇》第五关苹果树园中,如何控制波西瓦打败卢瑟朗?

北京读者答:

要击败卢瑟朗似乎无需控制波西瓦，只要别一不留神让波西瓦远离视线被围攻，那就GAME OVER 了。



北京柯莱尔问:

鄙人在《生化危机II》中已顺利打开了警察局所有的门，照攻略所说应上钟楼，可我苦苦寻找多日也难觅钟楼踪影，烦请众玩家教我怎样上到钟楼，不胜感谢。

上海黄磊问:

《最终幻想VII》中来到冰雪大陆，却找不到圣盾性的“超钢巨神”（Alexander）这块召唤宝石，还有我在冰雪里走着走着就会昏倒，醒来时在一个叫鲁老夫人的小屋里，请问为何昏倒及如何得到“超钢巨神‘?

读者周学军问:

玩FF7有一青蛙森林,不知如何过灭蝇草,使用“ok”键将虫抓起,却只能放在人站的地方,不能放在人前面一点,不知有何妙法可过灭蝇草?

第四届大众软件奖开奖结果公布

第四届大众软件奖活动已于1999年8月26日圆满结束，现将开出的中奖号码公布，请各位读者密切注意！

如果您幸运中奖，请速将奖券副券以及您的详细地址、邮政编码、联系电话以及身份证号码或其他有效证件号码写清后，一并寄到晶合顺达计算机公司（大众软件读者服务部），地址：北京和平门邮局3056信箱，邮编：100051，我们会将把奖品寄到您手中。兑奖截止日期为1999年11月31日，以邮戳为准，未领奖品将累计滚入“第五届大众软件奖”。

特等奖号码：24686

一等奖号码：04406 89248

二等奖尾号：7112

三等奖尾号：9882 9847 6178

四等奖尾号：547

纪念奖尾号：98

第四届大众软件奖奖品如下：

特等奖 1名
奔腾III多媒体电脑1台（由万智牌提供）

一等奖 2名
创新 Modem Blaster Flash 56K 1台
E.T. USB 彩色摄像头1个
金银手写笔1套
龙丽图立体眼镜1副
WPS 2000 1套

二等奖 10名
金银手写笔1套
《生死之间II》游戏1套
《自由与荣耀》游戏1套
《英语世纪行II》多媒体软件1套
（含：10CD、KV300杀毒软件、5本教材）
《万事无忧II》多媒体软件1套

三等奖 30名
WPS 2000 1套
实达铭泰系列软件1套，含：
《东方快车》（黄金版）1套
《东方网神》1套
《东方卫士》1套
《东方不败》1套
《东方网译》1套
《仙人指路》1套

四等奖 100名
《行天 98》杀毒软件1套
《成名之路》游戏1套

纪念奖 1000名
万智牌博图1套，价值约100元
（由万智牌提供）

主办单位：大众软件杂志社　**协办单位**：北京晶合顺达计算机公司

赞助厂商：

美国威世智公司北京代表处
北京创新未来科技有限公司
北京金山软件有限公司
微星科技股份有限公司
上海育碧娱乐软件有限公司
致荣信息技术有限公司
北京华纬计算机有限公司
北京实达铭泰计算机技术开发公司
北京金洪恩电脑有限公司
北京超路通科贸有限公司
北京时代先锋软件有限公司

第四届大众软件奖纪念券由北京创新未来科技有限公司提供

命令与征服II——泰伯利亚之日之绝密档案

本报告来自于EVA，参照2030年1月19日GDI首席指挥官——James Solomon将军办公室发布的官方指令。本文件有两个主要目的：第一，汇总评定了所有最新情报报告，关于NOD的详细描述，单位、建筑、车辆和人员；第二，对应NOD中相应的事物，评价GDI的单位、建筑、车辆和人员。

二十世纪的冲突

GDI和NOD兄弟部队之间的冲突起源于二十世纪末。GDI在四十五年前由联合国环球主动防御组织组建，是为了维护全球和平而设的联合军事力量。与此同时，具有超凡魅力的凯恩所率领的NOD兄弟部队开始凸显出来。哪里有不满、动荡、忧愁，哪里就有凯恩。通过许诺建立新的世界秩序，并通过违法的Tiberium研究来筹措资金，凯恩很快就使得NOD兄弟部队获得了力量，它是一支由一些遭遣散的和背叛的单位组成的军队——一支有着强大的原子武器、残忍的战术和Tiberium财富的军队。

二十一世纪的冲突

凯恩被认为死于NOD初次出征统治全球的最后一场战役中。虽然NOD被击垮了，GDI获得了全面的胜利，但是凯恩的尸体却没有找到（事后，高层的GDI官员认为，这会是一个代价昂贵的疏忽）。凯恩的追随者们坚信他们的领袖某一天会回来。在他消失后的十年里，凯恩变成了流传的神话，特别流传于从前NOD大本营地区。





三个主要的军事派别影响着世界局势的变化：

GDI军队继续为了世界的秩序而战——正如联合国环球主动防御组织3115号指令所定义的。

NOD兄弟部队在凯恩失踪于最后的Tiberium战争之后，分裂为几个不同的派别。这些派系的不同领袖试图把兄弟部队重新统一在他们的大旗之下，但到目前为止尚未成功。兄弟部队零散的组织结构使得他们的行动无法预知并且特别危险。

被遗忘者，或称作突变异种，已经开始改变全球的战争平衡。作为最后泰伯利亚毒害牺牲品所组成的部落式团体，这些被遗忘者成为非常邪恶的武士。由于受到GDI和NOD双方的遗弃，他们不信任其它人，并且相当的危险。

凯恩的回归

在一次最近的公告中，凯恩本人和高层的GDI官员发生了联系。进一步的测试表明，发自凯恩的消息是真实可信的。虽然测试显示出有点不正常的是图像被加强了，但是有一点毫无疑问——凯恩回来了。最初的联系过后，凯恩开始了他的闪电战。他现在似乎藏在一个隐蔽的地下工事里，通过可怕的力量和未知的人员控制着一切。由于数据不足，EVA无法判断NOD从何处获得它的资源、交通工具、人员，或者技术。

战争对环境的冲击

遍布全球，Tiberium主要生长在赤道附近的热带和亚热带地区。由于未知的原因，Tiberium在贫瘠冰冻的两极，包括南极和北极，蔓延得慢得多。Tiberium收获的形式有两种，蓝色的和绿色的，可以在Tiberium地区找到，并在精炼厂中处理。Tiberium的种植过程大部分是未知的。已经确定的是，Tiberium从土壤中榨取珍贵的矿物，事实上是破坏了它植根的土地。而且，近些年来，Tiberium叶脉洞穴出乎人们预料地遍布了温暖的地区，并给任何遭遇到它的事物带来了巨大的浩劫。报告表明它可能是一种变异的植物，能够对附近的建筑、单位和车辆带来损伤。

GDI的研究多年来一直试图破解Tiberium的秘密，但得到的权威性结论很少。其成份仍有1.5%无法判别，一些元素更是从标准的分类中无法得知其来源。一旦想到它即将是主要的清洁能量来源，无论是NOD还是GDI都投入了大量的时间用于Tiberium的研究。没有Tiberium，NOD和GDI都没有供给他们庞大军队的财富或力量，近些年，对Tiberium的研究获得了

本刊编辑部

惊人的进展。Tiberium被一直认为对生命是有危险的，在过去的几年里，大量人群开始表现出基因突变的症状。残存的变异人群称自己为“被遗忘者”，并撤退到地下，要求为他们的状况得到补偿，并不断制造恐怖活动。GDI最近开始为拯救被感染人群进行全面努力。据了解，NOD更有兴趣把他们当作一系列未知实验的测试目标。所以，GDI劝告，未受感染的、无保护的人们不要把自己暴露在Tiberium之下。

Tiberium简介

Tiberium 是一种由撞击到地球表面的流星带来的有毒矿物，它的名称取自于它的坠落地——意大利的台伯河（Tiber），它的特性是能吸收地面的所有无机物，有很高的金属含量；夺取一切有机物的生命（包括植物）。

GDI人员评价

这一EVA单元全面地评估了GDI人员的实力和弱点。

GDI在他们的环形指挥中心——费城，仔细观察这个星球几十年了。GDI的阵营由于全球的支持而繁荣兴旺：先进的技术与武器，经济资源和常规军事力量的不断更新和训练，这些都使其受益匪浅。GDI的军队野心勃勃、艰苦工作、同心协力而且十分的忠诚。这些二十一世纪的士兵既要和平也要荣誉。不仅如此，他们迫切希望毁灭NOD兄弟部队的所有一切。等级和队列明确的GDI军队无条件地保持忠诚。作为GDI的职业指挥官，Solomon将军毕业于西点军校。现在，他在环形的费城指挥中心统帅着GDI全球的运转，并已经成为全球防御形式上的领袖，记录着那些将要威胁到他誓死捍卫和平的人。Solomon将军用于和凯恩征战的战场已经委托给了指挥官Michael McNeil。在他每年一次的身体检查文件的PSY89902中，指挥官McNeil被描述为坚定不移的忠诚Solomon将军，会狂热地从事所做的任何事。作为其长期的指挥助手，陆军指挥官Chandra在一个必不可少的评论中写道：“Michael眼中的生活并不复杂。他知道想要什么并会不惜任何代价去得到它，象任何优秀的GDI士兵一样——他所想要的就是胜利。”



NOD人员评价

这个EVA单元参照最近的GDI情报评估了NOD人员的力量和弱点。

在历史上，NOD的力量很强大——因为他们的领导者十分强大。NOD的士兵从凯恩和他的指挥官们的残暴中得到行动的榜样，这些指挥官包括冷酷的命令官Slavik和狡猾的宣传者Oxanna。随着NOD的军队积极扩张那难以置信的武力、残酷的策略和源自Tiberium的精密武器，他们的军事力量也越来越强大。NOD的战士心甘情愿去为他们的领袖和理想而死。因此，NOD兄弟部队是一个残酷的部落，对于朋友和敌人同等的凶残。在漫长的历史中，NOD获得了为达到目的而使用暴力和恐怖的名声。GDI凭聪明才智要想赶上NOD的等级升迁反而非常困难，因为通常背叛和暗杀才是达到事业前进的捷径。

唯一例外的，当然就是凯恩那近乎集权主义的控制。任何人和事都无法阻挡凯恩和他的忠实追随者——Slavik和Oxanna，去征服GDI并统治整个世界。

被遗忘者人员评价

“被遗忘者”，由于长在体内的Tiberium晶体，所以也称作“发光者”，他们是唯一残留在温暖的Tiberium地区的本地居民。地下的武士，无辜的牺牲者——被遗忘者是这个行星上的Tiberium部落。以前主流社会的生产人员，脱离了他们平民的地位，成了流浪的被遗弃者。由于受到Tiberium无法逆转的毒害，被遗忘者变成了偷偷摸摸、无家可归的流浪者。无法获知他们深深隐藏在Tiberium肆虐地区下面的部落住处共有多少人，但他们是一种非常凶猛的战士，能在战斗中给NOD和GDI带来极大的麻烦。

被遗忘者受一个名为Tratos的德高望重的武士领导。他被人民赋予责任已经多年，提供给他们以前从不曾拥有的认同、家园和社会。Tratos被星球即将毁灭的预见苦苦折磨着，哈米吉多顿（世界末日善恶决战的战场）经常出现在他的梦中。他是唯一掌握着被遗忘者秘密的人，不仅包括凯恩仍然活着，还有他是能够从Tacitus获得无法估量的能量的继承人。从前Tacitus被遗忘者保护并研究，他们希望能通过它来找到治疗Tiberium突变的方法。Tratos被哄骗着为凯恩破解了Tacitus，现在他带着背叛了整个星球和人类的愧疚而生存着。Tratos有一队最优秀的被遗忘者战士围绕在身边，其中首先要提到的就是美丽和凶猛的

Umagon，老首领的特别宠爱。Umagon由于其作为一个武士的非凡力量，使得她甚至在NOD和GDI的军事人员中间也非常著名。作为一个美丽的“发光体”（突变异种的俚语），Umagon每隔一段时间就暴露在Tiberium之下，总有一天会不再象人类了。然而现在，看起来她只是被脸上闪光的Tiberium水晶变得更美丽。

凯恩——个人简介

长时间以来被假定死亡的凯恩，是NOD兄弟部队魅力超凡的领导者。虽然他看起来有三十多岁，但由于他著名的冷酷笑容和秃头，凯恩的年龄实在无法确定。事实上，他的许多追随者坚信他不再是凡人。

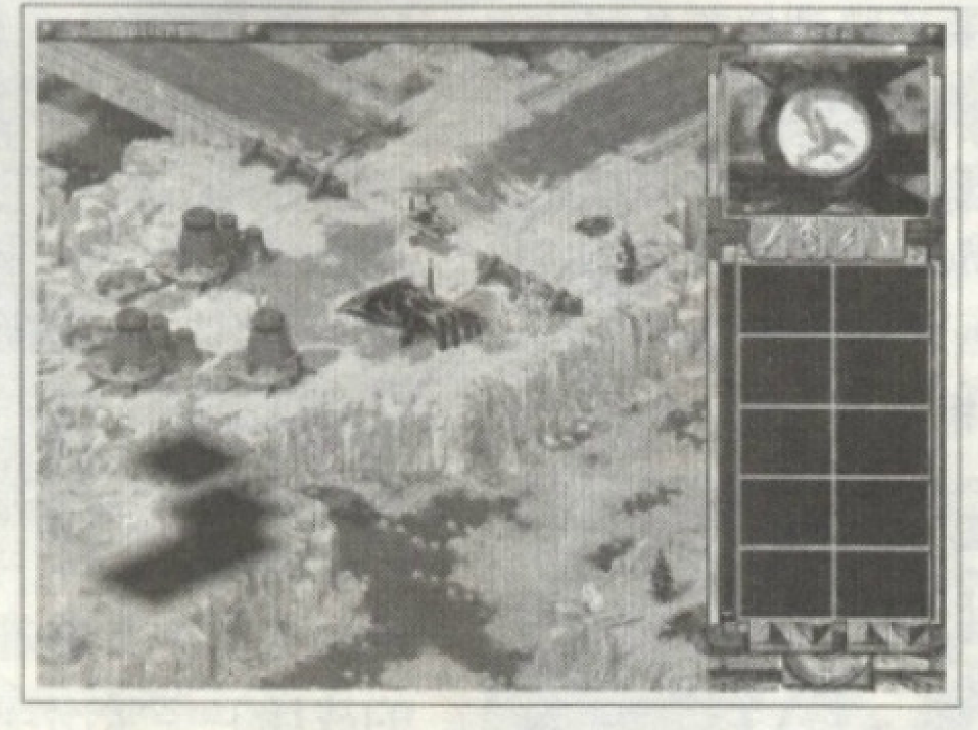
可能是人或神的凯恩，对他的NOD追随者进行着近乎集权主义的控制。冷酷、残忍、充满激情——这个NOD领导者，对于未来的太平盛世可谓是一个黑暗的幻想家。强制灌输反当权、反政府的花言巧语，凯恩使NOD军队完全顺从于他的意识形态和军事指令。通过使用恐怖分子策略和基于Tiberium的超级武器，凯恩成功地巩固了第三世界的派系。他从隐藏处出现开始攻击GDI的传统军队，企图占领整个世界。

凯恩依靠奇怪的矿物化合物Tiberium的能量来使他的黑暗计划付诸行动。在这过程中，Tiberium破坏了地球大部分的表面和大部分的人类，但这似乎丝毫没能影响到凯恩。

作战单位——分类情报报告

双方共有的作战单位

工程师（Engineer）：行动迟缓，没有武装，然而就他的能力来说却是可以致命的。作为唯一能够占领敌人建筑的单位，把工程师投入战术上的使用，很多的指挥官都认为是种艺术。



轻型战斗步兵（Light Battle Infantry）：轻型战斗步兵装备有一支M16 Mk.Ⅱ脉冲步枪，他们能给大多数的目标带来轻型的伤害。虽然很慢，但步兵能够通过各种不同地形，而速度却不会改变多少。他们还能够穿越一些特殊的地形，或者完成车辆无法达到或对车辆有相当大损害的任务。

采集车（Harvester）：采集车是唯一能够采集Tiberium来进行提炼的单位，因此对于双方的财政来说至关重要。如果附近有Tiberium存在，采集车会自动开始采集。可以通过选中采集车，然后指明新的地区来命令它去特殊方位采集。采集车会自动躲避有威胁的地区，并在它由于附近的威胁而无法进入某一地区时通知你。除非有特殊的命令，否则Tiberium采集车不会进入一个敌对的地区。

移动基地车（Mobile Construction Vehicle）：任何基地的建立都是从移动基地车（MCV）开始的。能够全面展开完成建造的功能，因此无论是对GDI还是对NOD来说，都是非常有价值的设备。

补给物（Dropship）：可以在战场上给特殊的地区运送紧要的补给和增援。因此在一场激烈的战斗中，如果谁能获得它，就会胜负立判。不过，补给物只有在某些单玩家任务中才有，而且永远无法直接进行控制。

移动修理车（Mobile Repair Vehicle）：这种机械车辆能够修理战场上损坏了的作战单位。特点是有着可伸长的手臂，可容纳损坏的车辆，使其重返战场。把这种单位设置成警戒模式，它就能自动把它周围任何单位修好。

狩猎者机器人（Hunter Seeker Droid）：一种能用来清理战场的灵活而迅速的机器单位。偶尔他们找到敌人单位或建筑，会附在上面。一旦附着上，狩猎者机器人就会自爆，毁灭自己和附着的目标。这种单位无法控制，释放后会自动搜寻牺牲品。

GDI作战单位

圆盘投掷兵（Disk Thrower）：一种携带有长射程手榴弹发送系统的轻型步兵单位。摒弃了传统意义上的手榴弹，现在圆盘投掷兵使用的是一种空气动力学手榴弹，用以完成长距离的飞行。由于这种状如铁饼的射弹的动力学特征，这种手榴弹如果没有击中它既定的目标，还能够沿着地形弹起。

跳跃飞翔步兵（Jump Jet Infantry）：GDI步兵的空中部队，能够到达基本步兵无法达到的目标。由于装备了火神加农炮，这些飞翔的战士能够进行空中的防御，而且还能对于防守很差的目标进行快速的空对地进攻。

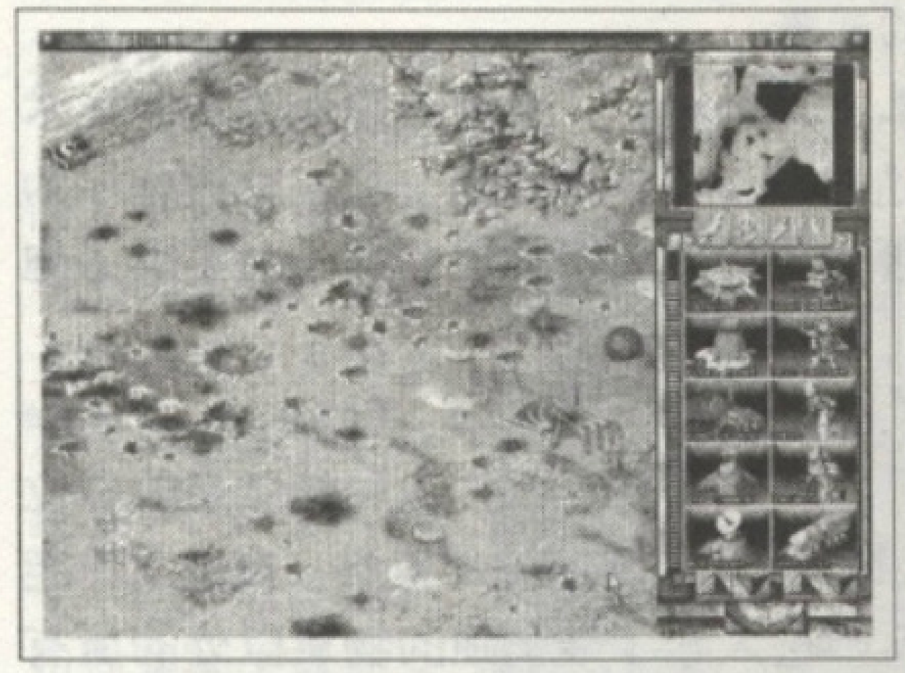
医师（Medic）：在战斗的混乱中，医师主要的责任就是治疗伤员并让被击败的战士尽快返回战场。不加干预的话，医师会自动治愈附近的友好生物。当然也能够指定医师去治疗某个战士。

魔鬼猎杀者（Ghostalker）：被遗忘者的一部分，携带有一支小散弹枪，装备着C4炸弹。散弹枪能够一次射穿多个目标，一次就可以消灭一排敌人。C4的惊人

爆炸力能够用来毁灭任何敌人建筑，而且一个C4图标就会出现。左击就能将魔鬼猎杀者派到建筑中去，一旦他触到建筑，就会有几秒钟的闪光紧接着便发生爆炸。象所有突变异种的单位一样，魔鬼猎杀者能够在Tiberium中治愈。

动力攻击装甲车（Powered Assault Armor）：俗称“狼獾”，是一种小型、有单独战士驾驶的八到九足的作战单位。行动迅速且敏捷，这些轻型装甲的单位非常适于小冲突战和镇压炮火。这样的骑兵用来对付大队的敌人步兵是毫无问题的。

水陆装甲运兵车（Amphibious APC）：一种重型装甲的单位，最多能运载五个步兵单位。能够运送军事单位通过陆地或海洋，因此对于GDI的军队来说，水陆装甲运兵车是一种非常有价值的交通工具。



中型战斗机器人（Medium Battle Mechanized Walker）：俗称“巨人”，是GDI的多用途进攻和防御单位。它站直了有25英尺高，而且武装有120毫米的加农炮，的确是一种值得认真对付的军事力量。它很远的射程使其用于进攻十分理想，而且可以连续进攻防御工事，不怕反击。

盘旋多发火箭系统（Hover Multi-Launch Rocket System，MLRS）：一种安装在盘旋底座上的中至长射程的导弹运送系统。象水陆装甲运兵车一样，盘旋多发火箭系统能够穿越陆地和海洋。由于它的盘旋能力，这种单位在绝大多数的地形都不受影响，因此是一种非常理想（虽然有点贵）的用于侦察敌人领地的单位。它的火箭对海上和陆地上的目标都能进行攻击，而且能带来同等的效力。

破坏者（Disrupter）：最近在费城的研究获得了突破，这就是谐波共振。破坏者是最先使用这项新技术的。能射出共振的谐波，粉碎掉射程内任何敌人及其盟友的单位或建筑。在定位破坏者单位时要非常当心，尽量减小友方军火的射伤。

猛犸坦克MK.II（Mammoth Mk.II）：这种巨型坦克是GDI最强大的武器。它高高耸立在战场中，装备有双散弹枪和一个下部固定的对空导弹发射器。散弹枪能够在几秒钟内把大多数的单位击成碎片，而它的AA发射器能够完成空中的保护。虽然事实上是无法被破坏的，但猛犸坦克MK.II仍处于试验阶段，由于技术的限制，每次只能在战斗中投入一辆。

移动传感器部队（Mobile Sensor Array）：是一种装备有传感器包的车辆，代表着最新技术发展水平，甚至能够侦察出伪装的或在地下挖洞的敌人单位的存在。被侦察出的单位不会被去除伪装，而是会在雷达和战术视角中显示出来，这样指挥官就能采取必要的措施来消灭隐藏的单位。

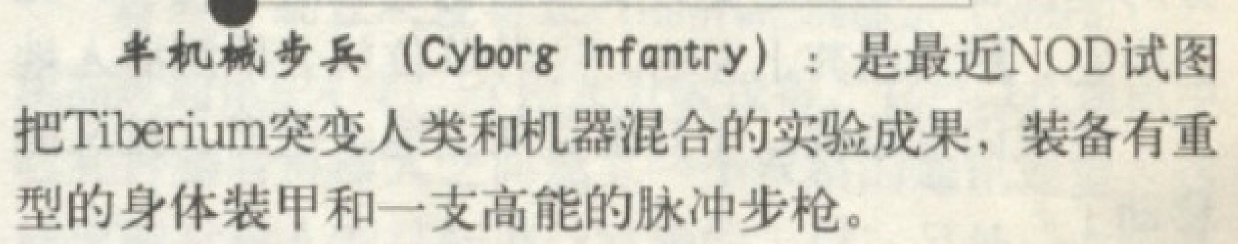
魔鬼战斗机（Orca Fighter）：作为GDI空中力量的支柱，是一种多用途的轻型攻击飞行器。行动迅速，轻型装备，带有双导弹发射器。接受命令后能够对战场上任何位置的目标进行密集的导弹轰炸。但是，象所有的飞行器一样，它必须返回停机坪来充填武器。

魔鬼轰炸机（Orca Bomber）：比起其它的战斗机兄弟，轰炸机拥有更重更好的装备，但火力增加的同时牺牲了速度。能够以高爆炸力的炸弹进行轰炸，在基本进攻的开始阶段，非常适合用来削弱地面的防御。

魔鬼运输机（Orca Carryall）：作为所有魔鬼系列中最大的一个，这种运输飞行器有着非常关键的任务——援救或运送单位到战场上任何指定的位置。使用了大型的抓钩装置，因此运输机能够抓起任何能在战场上找得到的车辆。要想让运输机抓起一个单位，选择运输机，然后在想要抓起的单位上左击。要把单位放下来，当运输机在地面时选中、加亮它，然后在“展开（deploy）”指针出现后在上面左击。注意，你可以直接把单位放到修理台和提炼厂上面，无需先把他们分开。

科迪亚克指挥中心（Kodiak）：Kodiak是GDI的移动命令中心。指挥官McNeil和他的士兵居住在Kodiak上面，并通过它从一个战场转移到另一个战场。很明显，Kodiak会从远处观察战斗，以免使指挥官陷入直接的危险中。但在特定条件下，会使得Kodiak非常易受攻击，如果发生这种情况的话，要不惜任何代价保护它，如果它被摧毁了，战斗就结束了。

魔鬼运兵车（Orca Transport）：只在某些单玩家任务中出现，最多能一次携带5个步兵单位至战斗地图上的任何位置。它的装载和卸载操作与水陆装甲运兵车完全相同。



NOD作战单位

半机械步兵（Cyborg Infantry）：是最近NOD试图把Tiberium突变人类和机器混合的实验成果，装备有重型的身体装甲和一支高能的脉冲步枪。

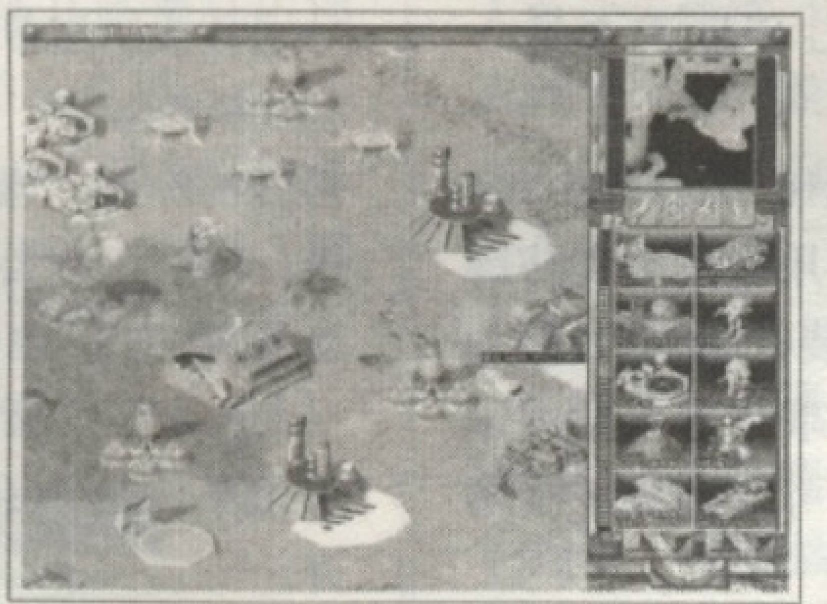
火箭步兵（Rocket Infantry）：NOD的重型步兵携带着一个固定在肩部的火箭发射器，对付车辆、建筑、步兵和飞行器非常有效。由于增加了火箭发射器的重

量，火箭步兵比起轻型战斗步兵，行动缓慢但装甲更重。

半机械人突击队（Cyborg Commando）：那些出色地完成任务的半机械人被进一步的改进并提升为NOD突击队等级。装备了足够除掉整个基地的火力，这种半机械人突击队在战场上是一个很大的威胁。武装有一挺机关枪和火焰投掷器，能够迅速干掉车辆、步兵和建筑。

突变异种强盗（Mutant Hijacker）：另一种突变异种突击队，它能够霸占任何想要的交通工具。当强盗被选中，指针放到敌人车辆的上方，指针就会变成“进入（Enter）”指针，表明此车辆能被偷到。指针出现后在车辆上点击，派强盗去把这个单位偷来。一旦车辆偷来，就无法把强盗从车辆上移开，除非车辆被毁掉。当车被摧毁时，它会迅速从中脱离，就能够偷盗另一车辆了。象所有的变异单位一样，当它不在车辆中时，能够在Tiberium中治愈。

地下装甲运兵车（Subterranean APC）：地下装甲运兵车最多一次能够把5个单位从地下运到目的地。位于地下时，地下装甲运兵车对敌人来说是隐身的，但能被GDI的移动传感器部队侦察出来。装甲运兵车无法从某些特定的地形中穿出，例如，坚硬的地形、水域等等。



攻击摩托车（Attack Cycle）：NOD最快的地面单位，主要用作侦察。虽然牺牲了装备来换取速度，但在被摧毁之前仍能爆发中等强度的伤害。它携带有一对火箭发射器，能够对空中和地面的单位进行攻击。

除草机（Weed Eater）：NOD的这种交通工具本质上是用来为化学导弹而采集Tiberium叶脉的大型除草机。除草机和采集车似乎很相似，但有两个非常大的区别。它采集的是Tiberium叶脉，而不是Tiberium植物晶体；它把它的货物倾倒在废料处理厂，而不是提炼厂。采集来的Tiberium叶脉，一旦经过废料处理厂的加工，就能用来制造致命的化学导弹。

扁虱坦克（Tick Tank）：这种轻型的战斗坦克能挖洞使自己潜入地下，增加它的防御力并组成可移动的炮兵防御部队。当潜入地下时，只有炮塔和一小部分的单位留在地面之上。要使扁虱坦克潜入地下，先选中它，然后在其上左击，这种单位就会挖洞潜入地下，变成固定单位。一旦坦克从土地中挖出，就又能移动了。

隐形坦克（Stealth Tank）：隐蔽战争中的最新产品，轻型的战斗坦克，能够隐蔽自己而不被敌人发现。当开火时隐身发动机会由于巨大能量消耗而无法继续隐形。只有步兵和基本的防御能够暴露隐形坦克，移动传感器部队也能侦察到隐形坦克的存在。

炮兵（Artillery）：意识到需要一种方法来对敌人进行不忌后果的打击，NOD新建了一种长射程的炮兵队伍。由于较强的后座力，当未展开时，这种单位无法开火，并且在展开时不能移动。要展开这种单位，选中它，然后在其上左击。要解除展开，选中已展开的单位，然后再次左击。

鹰身女妖飞行器（Harpy）：一种有着轻型装备、能够出色地消灭步兵的交通工具，是战斗直升机的最新一代。象所有的飞行单位一样，必须要返回停机坪来重新装备它的武器。

女妖飞行器（Banshee）：通过对获得的别国技术实验，NOD创造出战斗飞行器的新一代。这种代号为女妖的狡猾的战斗飞行器，能够用它那一对等离子炮大批量的杀伤任何单位或建筑。

魔鬼之舌火焰战车（Devil's Tongue Flame Tank）：恐怖是一种强大的武器，这种梦魇般的单位的真实出现，足以使GDI的军队战栗发抖。魔鬼之舌能够进入除了最坚硬的物质以外的所有土地中，还能够向确定的目标喷射出致命的火焰。这种火焰对付步兵和建筑尤其有效，显然在它持续的火焰下甚至钢铁也能被熔化。

蒙特克指挥中心（Montauk）：NOD的移动命令中心。指挥官Slavik和他的士兵通过它在战场之间移动。能够潜入地下，籍此安全的远离战场。但是特定条件下，会使Montauk进入战场。如果这样，就要不惜任何代价来保护它。

双方共有的建筑

建筑工场（Construction Yard）：所有一切的来源。有了它，便可以建造其它的建筑。因此，好好地保护它，是作为一个成功指挥官的先决条件。在某些任务中，一开始只有一辆移动基地车，它可以展开并成为一个建筑工场；而在其它的任务中，建筑工场则是从开始便已建造完毕。

能量工厂（Power Plant）：可以为基地中的所有建筑提供能量，是使基地防御设施保持功能的重要建筑。如果能量不足，会造成建筑无法发挥其功能，或只是发挥其一部分功能。GDI的能量工厂可以通过增加能量发生器来进行升级，总共可以升两次级，每次升级所产生的能量都会较上一个级别增加50%。

高级能量工厂（Advanced Power Plant）：与普通的能量工厂一样，它可以产生能量并供给基地所需。然

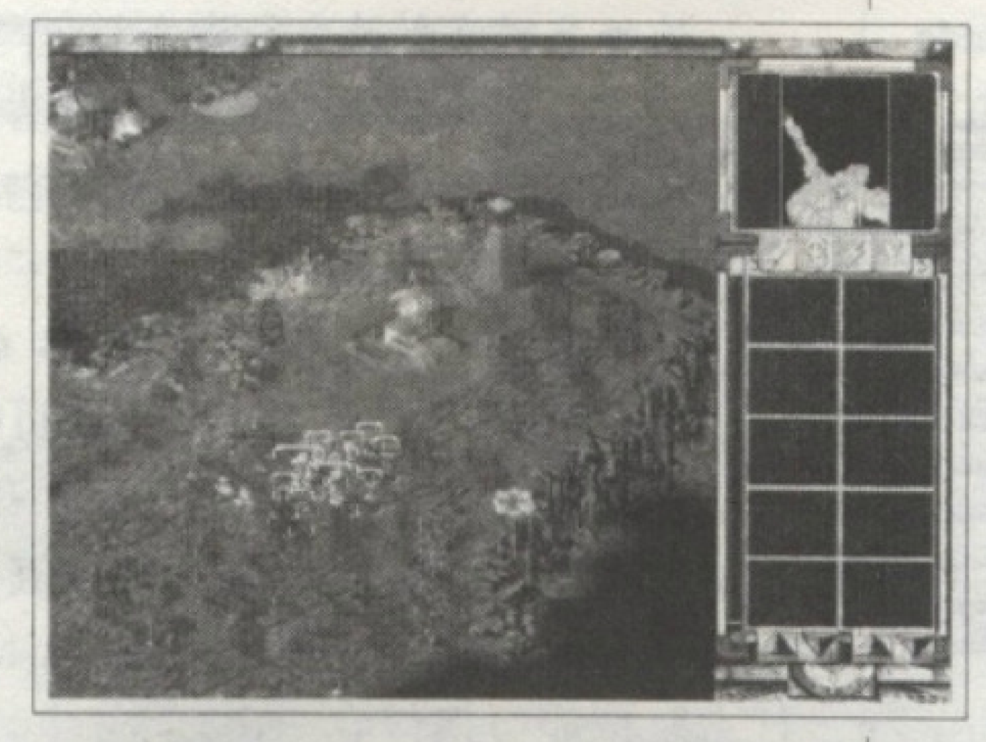
而，由于它体积大、效率高，所以它能产生二倍于普通能量工厂的能量。

雷达（Radar Installation）：能让指挥官看到友好的或是敌对的战场和其它相关地区，为了能让雷达持续工作，必须保证能量的不间断供应。

停机坪（Helipad）：有了停机坪，就可以制造并重新装备女妖和鹰身女妖飞行器了。如果失去了停机坪，不但无法制造飞行器，就连那些攻击后返回的飞行器都无法被重新装备。

自动门（GDI Automatic gate）：能阻挡敌人的作战单位和不断生长的Tiberium进入基地，能自动开启让友好的单位进出或是关闭以阻止敌人单位的进出。

地板（Pavement）：主要作用是保护基地。可有效防止重型武器爆炸在你的基地产生巨大的弹坑，或阻止那些会挖洞的单位挖掘到本方基地中。此外，作战单位在基地上移动会比在一般的地面上移动快一些。不象放置其它的建筑，



如果地板在某个地方放置的时候显示红色时，则表示它不能放在这个地方；只有在显示白色时方可放置。另外，地板不能放在斜坡或是已经出现的道路上。

兵工厂（War Factory）：用来制造进攻或防御的交通工具，但是制造某些高级的交通工具还需要其它的建筑。

Tiberium储藏筒（Tiberium Silo）：当Tiberium提炼厂储藏量超出它所能承受的能力时，便需要Tiberium储藏筒来储藏过量的那部分。如果一个储藏筒被装满了而此时却没有其它可用的空筒时，那么采集车收集来的过量Tiberium将会被浪费掉。

技术研究中心（Tech Center）：双方开发其高科技的地方，是建造其它高科技单位和建筑的先决条件。

服务补给站（Service Depot）：这个建筑是用来修理交通工具和飞行器的地方，一辆交通工具或是飞行器能够在这个建筑上登陆，而如果你的信用点足够的话，这个单位将被完全修好。作战单位可以一起被选中并自动排队等待修理，这一切只需你选择所要修理的单位并让它们驶向补给站。

电磁脉冲加农炮（Electromagnetic Pulse Cannon）：简称EMP，能够发射能量十分强大的电磁脉冲波，从而使得任何机械的交通工具在很短的一段时间内无法发挥其作用。任何交通工具或建筑一旦被电磁脉冲波波及到便会丧失功能，直到这种效应逐渐消失。

沙袋（Sand Bags）：这种原始的防御设施能够将步兵阻挡在自己的基地之外，但是大多数的交通工具都可以非常容易地穿越沙袋，不过还是有很多作战单位的武器是无法射穿的。

Tiberium提炼厂（Tiberium Refinery）：可以将由采集车收集来的Tiberium转换为玩家所能使用的信用点，而且它还能储藏一定量的Tiberium。一旦一个提炼厂所储藏的Tiberium满了，玩家必须赶快建造一个Tiberium储藏筒以储藏多出来的部分。如果你没有其它有储藏能力的提炼厂或是储藏筒，那么你将会失去过量的Tiberium。

GDI建筑

兵营（Barracks）：可以在这里训练步兵，也是建造其它防御设施的先决条件。

火风暴防御发生器（Firestorm Defense Generator）：能产生一个高能的力场以阻挡敌人的进攻，一旦这个发生器建造完毕，那么特殊的发射器就必须被放置在所要进行防御的区域的外围，就象一堵墙一样。当这个发生器被激活后，发射器便会产生出一个不可穿越的力场。由于火风暴防御发生器在使用时会花费大量的能量，所以它的作用时间较短，并且紧接着就要进行充电。当然，它可以根据需要随时打开或关闭。

火风暴防御发射器（Firestorm Defense Emitters）：用来与发生器相连接，并可象墙一样被放置在基地中以产生火风暴防御盾。这些发射器可以将你的基地彻底包围起来，或是被用在关键的防御地区。

高级通讯中心（Advanced Communications Center）：可以在指挥官与特殊武器或是基地防御设施之间建立起联系的桥梁。另外，高级通讯中心还有可以进行升级的地方，升级后，可以对离子大炮和狩猎者机器人进行控制。

离子大炮控制器（Ion Cannon Control）：高级通讯中心的一个附加升级设备，有了它便可以对GDI的轨道离子大炮进行目标控制。如果没有这个装置，离子大炮便无法使用。

狩猎者机器人控制器（Hunter Seeker Control）：属高级通讯中心的一个附加升级设备，它可以在通讯中心和狩猎者机器人之间建立一个双路的通讯通道，这样便能对敌人的目标进行精确的定位。另外，它还是建造狩猎者机器人的必要设备。

能量涡轮（Power Turbine）：最多可有两个这样的

附加升级装置，能被安装到能量工厂以提高能量产量。尽管每个能量涡轮的产量小于单个未升级能量工厂的产量，但是它的价格可要便宜得多。

炮塔构件（Component Tower）：基于模块构件原理而制造出来的，它是GDI基地防御系统的关键组成部分。炮塔构件既可以作为单独的一个建筑也可作为墙的一部分进行建造，总共有三种武器能被安装在炮塔组件上：火神加农炮、RPG发射器或是萨姆导弹发射器。

火神加农炮构件（Vulcan Cannon Component）：由两个可高速发射50毫米炮弹的小型发射器组成，这种武器主要用于对付步兵，而对付交通工具时却显得有些力不从心。

火箭助推榴弹炮构件（Rocket Propelled Grenade Component）：简称RPG，是一种高级的榴弹发射器。它既可以用来对付敌人的交通工具，也可以用于对付敌人的步兵，它的爆炸冲击波能伤害到处在它的目标范围内的所有单位。



地对空导弹构件（Surface to Air Missile Component）：简称萨姆，是GDI的主要防空武器，但只能对付飞行的单位。

联络中心（Upgrade Center）：用于和战场上的大量作战单位以及建筑进行联系的建筑，它有两个可以进行升级的地方，在升级后，它还可以对离子大炮和狩猎者机器人进行控制。

NOD建筑

混凝土墙（NOD Walls）：这是NOD基地中最基本的防御设施，它可以有效地阻止一般步兵和交通工具的进攻，只有某些特定的作战单位的火力能不受混凝土墙的阻挡。

NOD之手（Hand of Nod）：训练NOD步兵单位的地方，它也是建造基地防御系统的必要条件。

隐蔽发生器（The Stealth Generator）：能够将大部分地区的作战单位和建筑隐藏好，但是一旦隐蔽发生器关闭、基地能量不足或是隐蔽发生器被毁坏，那么基地中的一切都将会被暴露。不过，尽管处在隐蔽发生器的有效作用范围内，防御设施以及单位要是开火或是离开这个区域的话，那也会暴露自己的位置。另外，当战斗单位从兵工厂或NOD之手中出来以及采集车从提炼厂中驶出时，它们会被暂时地暴露，因为隐蔽发生器需要花一段时间将它们隐蔽。

Tiberium废料处理厂（Tiberium Waste Facility）：制造采集单位除草机所必须的建筑，也是将Tiberium的叶脉收集并加以浓缩的工厂，从这里生产出来的物质可以用来制造化学导弹。一旦这些物质被收集够了，且已经建造了一个导弹井，它便会被自动装到一枚化学导弹中。另外，当建造好后，会自动出现一辆除草机。

脉冲激光炮（Pulse Laser Cannon）：NOD基地的主要防御设施，就象它的弟兄——电塔一样。脉冲激光炮能发射一道激光束并直接击中敌人的单位。由于在激光技术方面的最新技术，使得脉冲激光炮能自己产生能量，所以在能量很低的条件下它依然能够正常工作。

萨姆导弹发射装置（SAM Site）：一种地对空的导弹发射装置，是防止敌人空中进攻的主要设施，不过它只能用来防御空中单位。

电塔（Obelisk of Light）：一种非常强大的，甚至可以说是令人恐惧的武器。自从上次在战场上看到它之后，这回又对它进行了一次明显的改造——它的能量输出被提高了，没有什么单位能经得住它一击。

导弹发射井（Missile Silo）：能允许NOD对敌人发射远程武器，特别是集束导弹或化学导弹。

神殿（Temple of Nod）：在这些神秘建筑的大厅中，NOD不断进行着Tiberium的实验研究。如果建造了神殿，就可以制造狩猎者机器人，并且可以招募半机械人突击队和突变异种强盗。不过，由于制造这些特殊的兵种需要花费大量的资源，任何一种在军队中一次只能拥有一个，只有当这一个被毁掉后，才能再训练下一个。

激光防御墙（Laser Fencing）：由多个激光发射柱组成，这些发射柱可以在彼此之间发射激光束，从而形成一道墙，并能有效地阻止交通工具和步兵的进攻。由于这些发射柱的放置距离最多可达到四个单位空间，所以激光墙是一种建造起来比较快的防御设施。但是，维持它需要大量的能量。

让我们用以下几句话来结束这篇绝密档案：

“凯恩已经死了，我并不怕鬼魂”

——全球主动防御组织统帅Solomon

“如果你们认为我是一具尸体的话，那这将是一个令人悲哀的错误”

——凯恩，NOD

（感谢电子艺界北京办事处提供资料）

命运战士

Soldier of Fortune

北京 iQ

"受中情局的聘用，执行国际反恐怖组织的任务，每天在枪林弹雨摸爬滚打，同时还有许多诱人的陷阱在等着你……"这不是007系列的新片，而是Raven公司的新作《命运战士》（Soldier of Fortune）的故事主线。想亲身体验一下这样紧张刺激的生活吗？那么就让我们加入到《命运战士》中来吧！不用离开电脑桌你就能体会到因唯利是图而引发的种种毛骨悚然和令人心寒的感觉。《命运战士》采用经过高度改进的Quake Ⅱ引擎，在你消灭这个星球上的恐怖分子时改进的引擎为你提供了空前的细致程度和真实性。而制作公司Raven Software正是借助《异教徒》和《毁灭巫师》的成功，迈开了通向制作FPS游戏的第一步，现在让我们拭目以待，看看这次Raven有什么突破。

概述及故事主线

通过使用Quake Ⅱ的改进引擎和仿效Quake Ⅱ武器库的设计思想，Raven正努力使《命运战士》成为市场上最现实也最与众不同的FPS游戏。

"有许多方面将使《命运战士》明显区别于其它的FPS游戏，而难于一一列举，"项目主管Eric Biessman说，"《命运战士》将有一个引人注目的故事背景贯穿整个游戏。故事背景的依据是现实生活，即那个制服坏人使世界和平的地方。"（现在地球还是这样的地方吗？！）

尽管故事的主线已经够黑暗了，但是Raven宣布仍然要聘请几名恐怖小说作家来帮助加强游戏的剧情。"我们要争取通过风格一致的对话和许多强烈的悬念使玩家对游戏有一个统一的感观，"Biessman说，"想象一下，一部动作电影即将在你的电脑上上演，而你就是故事的主角。"

自始至终，玩家将在邪恶势力统治下的星球上四处碰壁，还会与周遭上百名的NPC相互作用。"从西伯利亚的化学武器工厂到伊拉克的炼油厂，我们将让玩家对地球上许多不同的场景有一个强烈的体验，"游戏的主要场景有美洲、日本、俄国、非洲和欧洲等许多地方，Biessman说，"我们还将有几套不同风格的设计以及不同的交通工具，例如象高速行驶的火车、快艇，这样玩家将有许多明确的事去做。"

作战系统

现实性和真实性是《命运战士》所追求的主要目标，几乎一切外界的事物都将和你产生相互作用。游戏中的每一个物体在被枪炮击中后都将严格地按物理规则产生不同的结果，例如你能射爆卡车的轮胎来阻止它的前进；重量轻的垃圾能随风飘扬；而当你用机关枪射击一堵墙时，墙壁会逐渐脱落直到大块的砖石掉下来。"我们注意到了每一个细节。"Biessman担保。

战斗在《命运战士》中将设计得更为精确，在过去的Quake引擎的游戏中，实际上玩家是在一个由引擎设计的巨大实体盒子中进行各种动作，并且任何射击都将留下痕迹。但是在《命运战士》中，战斗场面精确到了几何多边形的级别。Biessman举例解释道："让三个敌人站成一行，我能越过前面两个人的肩膀击落第三个人的眼镜而不伤害其中任何一个人，怎么样？酷吧！"

暴力！？游戏！？

随着校园枪击事件的一再发生，Raven公司也被纳入了游戏行业这一替罪羊的大军中。"我们对这一现状并不是麻木不仁，"Biessman说，"我们将加一道安全锁，以便让父母们确信他们的孩子不会接触到这个游戏。而且在宣传中我们将明确地告诉大家这是一个成年人的游戏。我们的目标玩家群是在18-34岁之间，这根本不是一个儿童游戏。"

雷曼，雷曼又回来啦！据本人收到的最新线报，《雷曼Ⅱ——胜利大逃亡》（Rayman Ⅱ: The Great Escape）将于今年金秋之季正式发售，这对于那些苦等了三年之久的雷曼迷们确实是一个天大的好消息。

三年呕心沥血，只为做得更好

《雷曼》自1996年诞生后，立即就风靡全世界，中国的游戏迷对这个小可爱也是宠爱有加，《雷曼》成为动作冒险类游戏的经典之作，迄今为止已在全球销售了400万套。由于《雷曼》的大获成功，UBI决定开发其继作——《雷曼Ⅱ》，并成立了有史以来最庞大的制作组，不仅在法国、在加拿大和中国，同时有几百位顶尖的游戏工作者日以继夜地进行着工作。其实UBI早在1997年就已经开始着手开发《雷曼Ⅱ》了，为了奉上一个与众不同的真正3D冒险游戏，再度刮起一阵动作冒险游戏旋风，UBI花了近三年的时间来进行开发设计，对于玩家来说可谓是一件幸福的事情，虽然等待的时间稍长了一点。据UBI公司的工作人员介绍，在今年的E3大展上，著名的好莱坞大导演斯皮尔伯格带着爱子参观并试玩了《雷曼Ⅱ》，给予其很高的评价，这也更加说明了《雷曼Ⅱ》是今秋不可错失的一款好游戏。

正义必将战胜邪恶

一伙无耻的太空海盗来到了雷曼所居住的星球，他们的幕后老板是一个计划开办超级游乐园的野心家，其目的是掳掠星球上所有的居民。星球上的居民们被囚禁在一艘守备森严的巨大的旗舰上，雷曼也被海盗们抓住了，他被关在了一间黑暗的秘室当中。

在朋友们的协助下雷曼成功地逃离了海盗船，他发誓要救出所有被海盗囚禁的伙伴们。海盗头子当然知道雷曼对他们来说是最危险的，他凭借着强大的保护墙切断了所有通往海盗船的通道，并以人质作为威胁。尽管如此，雷曼还是救出了魔法师，魔法师为了报答雷曼传授给雷曼一种特殊的本领——射击，雷曼掌握了这种本领后，就可以用手发射出导弹来对付敌人啦。此外，魔术师还答应赋予雷曼超能力，不过在此之前雷曼必须先找到三个魔力球。这三个魔力球分别藏在三座古庙内，通往古庙的路上到处埋伏着海盗，布满着陷井，还从来没有人能活着从古庙出来过，所幸的是魔法师把最新的魔法装备都送给了雷曼。

在《雷曼Ⅱ》中雷曼将不再孤军奋战，在和海盗们的斗争中，蛙大伯和克拉克将是它的左膀右臂。由于拥有超能力，雷曼将被赋予"巨树新生"，而巨树的能量将可以帮助雷曼摧毁海盗船的保护墙。自古以来，邪不胜正，海盗们到底还能猖狂多久，这一切就完全取决于玩家自己了。

最流行的还是3D

虽然和《雷曼》相比《雷曼Ⅱ》最主要的特点还是它的3D造型，并且整个游戏在极度自由的3D游戏环境下运行。玩过《雷曼》的玩家会惊奇地发现，雷曼的各种本领都有了进一步的发展，比如说，它的直升机本领和钩子本领都已经重新做过了。《雷曼》中的精华全部被保留，并且得到了完善，而且还增加了大量的新动作和新魔力。雷曼的世界也得到了进一步的完善，游戏中丰富多彩的环境令人赏心悦目，雷曼的个性也更为丰富，更加幽默，雷曼必须在闯关过程中不断寻找和探索才能获取更强的本领。《雷曼Ⅱ》将更具故事性，更完整的故事情节使得整个游戏更为立体化，也更能使玩家的情感随雷曼的冒险一起波动。

《雷曼Ⅱ》的英文版将在10月22日向全球发行，并将尽最大可能在国内同步发行，最晚在11月份和玩家见面。汉化版将在农历新年左右上市，UBI公司还计划邀请偶像级歌星为《雷曼Ⅱ》演唱宣传曲。呵呵，新年送礼有好东东啦。

在如今充满大量暴力和血腥的3D游戏世界中，《雷曼Ⅱ》是否还能以可爱的卡通造型再创辉煌呢？让我们拭目以待吧。

湖北 网事随风

星际枪骑兵

深圳 朱晓恩 张莉

当一支游戏开发队伍着手制作一个以未来战争为题材的游戏时，一般会竭力将玩家与敌人之间爆发的战争制作得特别一些，使它们与其它游戏中的战争场面不同，或者至少有所区别。似乎大多数的游戏设计者们都认为，如果他们带给玩家的作品是以前在其它游戏中所看到过的，玩家一定会非常失望。

即将由微软公司推出的空际战斗游戏《星际枪骑兵》，就显然偏离了那种不切实际的设想。这个游戏由Digital Anvil和Warthog联手设计，他们尝试着使用未来表示手法，使人们用一种崭新的眼光来看待我们现在面临的进退维谷的局面。时光向未来推移150年，这个游戏向我们展现了数支军队之间激烈的战争场面。你扮演的是一支新型的飞行部队——第45自愿者飞行中队，在你奋勇作战，获得无上荣誉的艰难历程中，你将会遭遇到一系列棘手的挑战。

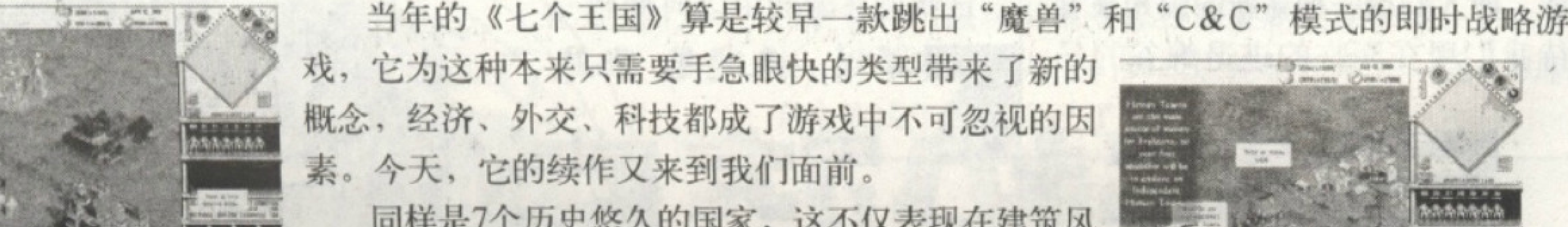
除了沿袭了前一代游戏中一些比较好的经验外，《星际枪骑兵》的开发者们一致认为这个游戏与它的前代游戏有很大的不同之处。Peterson宣称："我们认为《星际枪骑兵》对玩家们来说将是一个独特的游戏体验，在游戏中有着复杂的交互式环境和生存空间；玩家们在玩这个游戏时将会有一种身临其境的感觉，他们会觉得自己正在一个广袤的世界中漫游。"这个诠释的交互式"生存空间"将是一个非常迷人的地方。这个游戏与一般的星际战争游戏不同，在一般的游戏中，战斗的太空飞船身后的背景将是空荡荡的太空，但是在《星际枪骑兵》中，背景将会十分丰富多彩，许多中立国的航空器在太空中穿梭，它们或是在采矿，或是在建筑一些太空站。此外，玩家们的行动还能直接影响到战斗环境。比如说，如果你在这一关中没有成功地将一艘飞船摧毁掉，那么在稍后的一关中，那条漏网之鱼将会卷土重来，企图对你不利。如果你在每一关中表现都不错的话，你的军衔将会上升得很快，最后你将成为一个合格的飞行指挥者，有资格作出更加重要的作战决定，同时你能够更快地获得更大型、性能更优良的飞船和武器。

《星际枪骑兵》有许多矛盾而又统一的特点。虽然它是一场未来的星际战争游戏，但是它有许多与第二次世界大战中的太平洋空战极其相似的细节。因为在制作战争策略时，真实世界中的物理学以及真实性是非常关键的，设计者们认真的设定了他们的目标，其中包括激烈的动作以及真实的模拟。"在我们制作一个游戏时，对我们来说最重要的事情就是这个游戏有趣与否；我们确实将真实物理学原理应用到游戏中，但是娱乐因素将决定我们在游戏中以何种严肃的程度来贯彻这些原理，"Peterson向我们解释道。作为一个拱廊空际战斗游戏迷，我最害怕的就是空际战争模拟游戏制作得太过呆板，所以就我本人而言，是非常欣赏《星际枪骑兵》开发人员对游戏所持的态度的。

在计算机控制的人工智能对手方面，星际战争游戏一般来说就象一个大杂烩。一些游戏让敌人占压倒性的优势，以此对玩家创造一个挑战，而其它一些游戏会让你的敌人掌握高超的逃跑策略。Peterson解释说："我们将重点放在尽可能地使我们的计算机人工智能拟人化。随着游戏的深入，一些计算机对手将变得非常难对付，就象在真实的战争中，并不是所有飞行员的实力都是一样的。"如果《星际枪骑兵》能够克服粗糙的线性运算法则的话，它就会成为真正的经典之作了。

虽然开发小组希望在之后的6个月内将《星际枪骑兵》准备就绪，但是目前还有许多遗留下来的工作需要他们去完成。也许他们最重要的任务就是完成各个游戏任务关卡的主要部分，同时调整多人游戏以及在单人游戏模式下的计算机控制对手的人工智能。就象大多数这种类型的游戏一样，最后的结局将主要依赖于购买这个游戏的玩家们如何进行这个游戏。以我本人为例，我已经对这个游戏产生了极大的兴趣，迫不及待地想加入到第45自愿者飞行中队中，为它效命了。成为星际枪骑兵，接受挑战。





七个王国II (SEVEN KINGDOMS II)

游戏类型：即时战略

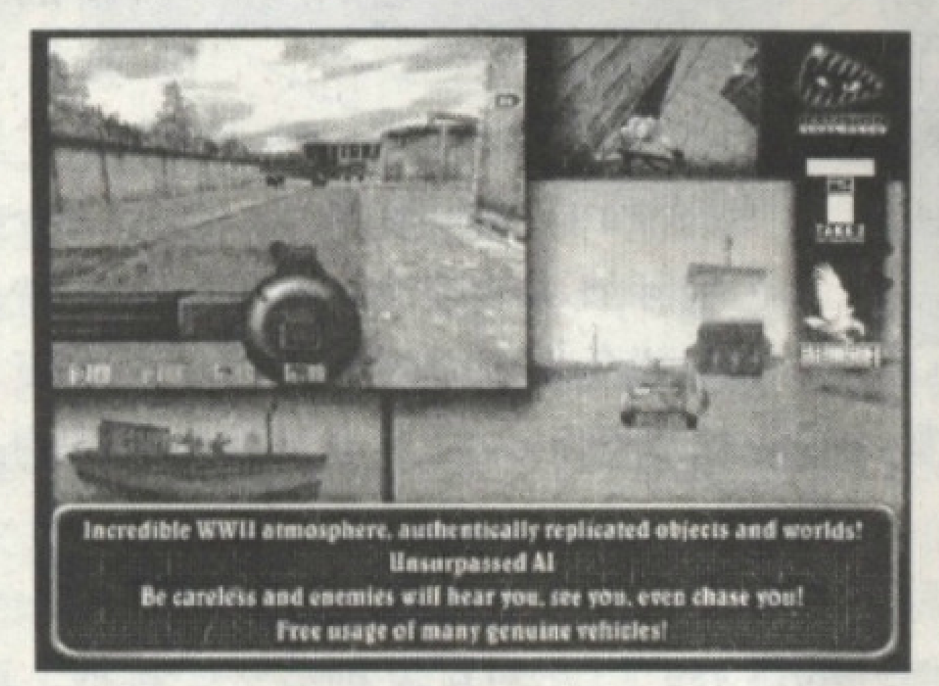
制作：Enlight Software Ltd.

发行：Enlight Software Ltd.

系统配置要求：奔腾200、32MB内存、WIN95/98

当年的《七个王国》算是较早一款跳出“魔兽”和“C&C”模式的即时战略游戏，它为这种本来只需要手急眼快的类型带来了新的概念，经济、外交、科技都成了游戏中不可忽视的因素。今天，它的续作又来到我们面前。

同样是7个历史悠久的国家，这不仅表现在建筑风格和人物造型的区别上，还体现在不同语言的语音上。游戏画面的细腻程度超过了《个人物语Ⅲ》，风雨雷电等自然景观也表现出来，而且与游戏有着互动关系。政治、经济、人口、科技，都将是你不得不考虑的因素，在这里，不存在“快攻”。虽然以上说的一切，在一代时就已做到，但《七个王国Ⅱ》将它们发挥得更出色，使得生命力丝毫没有减退。



隐藏与危险 (HIDDEN & DANGEROUS)

游戏类型：动作

制作：Illusion Softworks

发行：Take 2 Interactive、Talonsoft Inc.

系统配置要求：奔腾233、32MB内存、WIN95/98



如果让我一句话说明《隐藏与危险》是个什么样的游戏，那就是“一个动作版的《盟军敢死队》”。相信大家都玩过（至少是见过）《盟军敢死队》了，这是一款今年少有的精品游戏，不仅画面到了无可挑剔的程度，更值得称赞的是它巧妙的设计。每次面对着精美的画面，体验着惊险的过程，总想身临其境去一试身手，这回《隐藏与危险》让我如愿以偿了。

故事背景一样是第二次世界大战，作为盟军的别动队，你将在敌后完成一个个不可思议的任务。不同于传统的动作射击游戏，在《隐藏与威胁》中玩家主要以第三人称视角操作，并且操纵的不是一个人而是一个小分队。每一个人物角色有着截然不同的特点和本领，使你为了完成任务而不得不对他们善加利用（就象在《盟军敢死队》里那样），通过数字键可以方便地进行人物切换。在进入人物前还要认真装备，这对完成任务是至关重要的一点。

虽然在各种设置上都十分精细，但《隐藏与危险》的动作成分终究占了一定比例。在优质引擎的帮助下，精美的画面能够让玩家体会动作射击游戏那种一向强烈的感官刺激，这多少都冲淡了一些“策略”的味道。

巫师的愤怒II (Rage of Mages II)

游戏类型：角色扮演　**制作**：Mythos Games

发行：Nival Entertainment　**系统配置要求**：奔腾166、32MB内存、WIN95/98

当传统的角色扮演游戏难以满足玩家的需要，而角色扮演的魅力又是如此之强的时候，各种各样新形式的角色扮演游戏就出现了。《巫师的愤怒》将即时战略和角色扮演融为一体，使游戏具有了更强的生命力。《巫师的愤怒》在一代时就给不少玩家留下了深刻的印象，简便的操作加丰富的情节，使得这款快节奏的RPG受到好评。

《巫师的愤怒Ⅱ》在一代的基础上做了一些改进，但总体上维持了一代的设计思路。从画面上看，比一代有所提高，尤其是场景表现上，更为细腻。音效方面没什么可挑剔的，一代已经做得很好了。操作简便是这个游戏的一大特点，如果玩过一代，很容易上手，即使没玩过，只要对即时战略略有所知就OK了。

《巫师的愤怒Ⅱ》在总体上改动的地方不多，最大的差别当然是情节，在这里不可能一一道尽，就留给各位自己探索吧。

战锤40，000：战争典礼 (WARHAMMER 40，000：RITES OF WAR)

游戏类型：策略　**制作**：SSI

发行：SSI　**系统配置要求**：奔腾200、32MB内存、WIN95/98

第41个千年，一个恶梦般的未来。战争席卷原本沉闷的星球，从迷宫样的地下世界到苍白的星际空间，从时空扭曲的虚无境地到物欲横流的物质世界，到处都有飘荡的妖魔和垂涎的怪兽肆意地吞噬生命，这就是战锤40，000的世界（编出这个故事背景的人真是变态）。

SSI一向以制作和发行回合制策略游戏闻名，它的《装甲元帅》系列倍受战争游戏爱好者的推崇。我本来也以为SSI总是贴近现实的（虽然有时会以外太空为背景），但这款《战锤40，000：战争典礼》的故事背景如此没边儿，实在和“现实”二字搭不上。

好在，故事背景不能决定游戏质量，虽然《战锤40，000：战争典礼》的背景有点太热闹了（何况很多人都喜欢热闹），但游戏质量还是值得称赞的。《战锤40，000：战争典礼》的整体设计并没有象它的背景故事那样脱离习惯，仍是一款相对传统的回合制策略游戏，只不过游戏中的部队都换成了各式各样的外星家伙。这些部队的形象远没有想象中恐怖，相反，倒象是小时玩惯了的玩具，煞是可爱。游戏依旧是六角格式的战棋，象《装甲元帅Ⅱ》那样，光标放在要攻击的部队上会出现估算的伤亡比例，很是实用。

如果厌烦即时战略和动作设计，《战锤40，000：战争典礼》将是不错的选择，你尽可以在不慌不忙中编写那个无望的未来。

星际迷航：星舰指挥官 (Star Trek：Starfleet Command)

游戏类型：射击　**制作**：Interplay

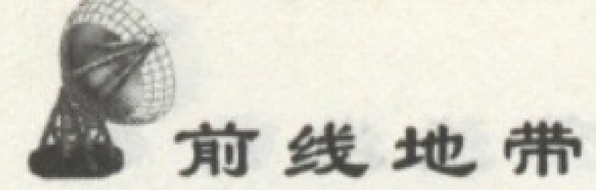
发行：Interplay　**系统配置要求**：奔腾200、32MB内存、WIN95/98



在星际间航行的飞船一定小不了，小不了的东西一定不好操作，至少不会象骑摩托那样一动把就一个弯。所以，在我玩这款《星际迷航：星舰指挥官》时，不由得想，这才是驾驶星舰。

《星际迷航：星舰指挥官》与以往的太空射击游戏最大的不同就是操作，由于玩家驾驶的是体积庞大的星际战舰，所以操作系统也相对复杂，每一个动作都经过精确计算和确认。也许这样你会觉得不过瘾，但看到游戏绚丽的画面，就会忘记这一切的。

这个游戏贯穿着一种辉煌的气势，也许只有广袤的宇宙才有这种气势吧。





北京 程嘉

★ 天使手记 ★

各位好！模拟天堂又和大家见面了，在这样一个不是特别凉快的夜晚，DREAMER伴着Harlem.Yu的歌曲和朋友们一起聊聊我们钟爱的模拟器吧。“啦啦……只有我最摇摆……没有人比我帅……”。OK，说我们的模拟器吧，这回的重头戏是有关KOF99、BLEEM的一些内幕消息和八稚女兄弟所写的《为何模拟?——浅析模拟器的出现》一文。还有我们的模拟器故事连载！！BTW：为了方便模拟器爱好者互相交流心得并且结交志同道合的玩友，近日我调试成功了一个基于PERL-CGI的模拟器爱好者聊天室：http://www.game2000.net/chat2000/，上了网的朋友不妨来此一聚，相信这里会有很多朋友愿意和你交流。

★ 模拟器热点追踪 ★

KOF99真的被DUMP出来了吗？？

答案是肯定的！是的，KOF99已经被DUMP了，但现在流行在网上的KOF99数据文件全部是“鸡肋”，下载它们没有任何意义，但又有可靠消息表示，早在很多天以前，香港的某神秘人物已经将破解版的KOF99交给了NEORAGEX的作者，现在他们正在研究中！欲知详情大家请听俺慢慢道来。8月初有人在某地BBS宣称，KOF99的ROM文件已经DUMP完成并且有人已经开始向网上传输它们了。这消息无疑一下子震惊了全世界。真的？我们这里街机厅都没有的游戏，很快就能在家里玩了！我的天！上传者可真会吊大家的胃口，两三天只上传1-2个文件……事后的一些时间里，DREAMER对此进行了一次周密的调查并和一个硬件专家讨论了KOF99被完全DUMP出来的可能性，调查结果如下：现在网上的KOF99 ROM是一个叫 MR. LEE 的台湾人DUMP的。他顺利地将KOF99的一些系统程序和声音文件DUMP出来了，应当说这些文件是非常正确的，接着他试图继续DUMP KOF99的图像部分，现在问题就出来了，SNK公司为了防止KOF99被盗版，就对KOF99的图象ROM做了类似“压缩”的处理，这样一来减少了游戏对内存的需求，二来又起到了加密的作用，真可谓是一箭双雕呀！但LEE还是把C-ROM全部DUMP出了，只是负责解压的芯片没有办法绕过，虽然从DUMP的过程中没有看出任何问题，但这些DUMP出的文件却是实实在在的垃圾文件，一点用都没有。后来又有传言，早在很多天以前，香港某神秘人物已经将破解版的KOF99交给了NEORAGEX的作者，现在他们正在研究中！但我想无论这个消息是真是假，我们都没有可能在很短的时间内玩到KOF99，因为如果是真的，那么这个神秘人物就非常不想暴露自己了，免得SNK给他好看。所以他只把ROM给了NEORAGEX的作者们，并不让作者们发布ROM。如果是假的……就不用说了吧。

BLEEM的CD加密技术真的很保险吗？

上回书说到，有个聪明的家伙用软件的手段把BLEEM的CDKEY给完全模拟了！近期居然出了更厉害的家伙，他研究了BLEEM CDKEY的加密方法，并自己制造了一张和BLEEM正版CD一样的CDR！其实BLEEM的CDKEY加密技术已经相当高深了，他们利用人造坏道防止他人复制，但还是有人精确地找出了它们的规律，并实现了对BLEEM CDKEY的复制！复制方法不好太多讲，大概就是利用CDR烧录软件，把CRACKER们提供的BIN文件按轨道刻入CDR，其他部分用原版的BLEEM和一些垃圾文件充满，就大功告成了。根据现在掌握的材料，这些COPY版已经通过了从1.0-1.4A所有版本BLEEM的测试，真是天外有天，人外有人呀！

BLEEM VS. SONY！驳回初审。

8月底三藩市法院判决了BLEEM和SONY的官司，

结果BLEEM大获全胜！法官宣布允许BLEEM公司在下次确定开庭日期前，可以继续开发其产品和销售其产品。

BLEEM公司的人在他们的老家用了“absolutely fantastic”（绝对神奇）来表达他们兴奋的心情。看来BLEEM又要走运了。

★ 网友文章选登 ★

为何模拟?——浅析模拟器的出现

武汉 八稚女

为何制作模拟器？怀旧，固然是原因之一，但随着模拟器的发展，尤其是neo模拟器的发展（现在neo模拟器rom的出现几乎与街机同步），怀旧已不是主要原动力了。那是什么呢？是游戏性。

我们这一代跟随游戏事业发展而长大的人，体验了游戏机从FC到SFC到PlayStation的漫长历程，也目睹了PC游戏从早先的挖金子到后来的C&C再到现在的QUAKE3的成长轨迹，却感到随着硬件的发展，游戏机游戏在保持着优良传统的同时，PC游戏却正在失去什么——那就是游戏性。

君不见：游戏机从FC到PlayStation，SQUARE的《最终幻想》、《圣剑传说》到ENXI的《勇者斗恶龙》、《星之海洋》、KONAMI的《恶魔城》、《燃烧战车》等等。它们在画面提升的同时，游戏性也在上升，玩过的人都会觉得一代比一代好玩。而反观PC游戏，《三国志Ⅵ》在画面大幅提升（尤其是美女头像，比《三国志Ⅴ》强多了，我非常喜欢）后，却失去了玩家的支持，大多数人在尝试了一遍之后，就又掉头去玩《三国志Ⅴ》甚至《三国志Ⅳ》去了；即时战略游戏祖师《沙丘》的后续作品《沙丘2000》推出后倍受指责……诸如此类，不胜枚举。

如果说以前，PC游戏说自己硬件不如专业的游戏机，游戏赶不上别人是无可奈何的话，在现在的PⅢ 500、TNT2、128M内存的支持下，游戏仍不如别人又该作何解释？我这些话，那些新近的“专业”电脑玩家可能无法理解，其实你只要亲自分别在两种平台上玩一玩同种类型的游戏，你就会有和我同样的感受。就说我们寝室吧，8个全是球迷，特爱足球游戏，但其中7个是只玩过电脑也只有电脑的，因此只能将EA的FIFA系列视为至宝。一次出去玩，电脑室全满，于是我提议去打PS吧。在机房，我要BOSS放入最火的足球游戏Winner ElevenⅢ加强版，在经过半个小时的熟悉之后，我们全部沉迷其中直至饥肠辘辘，从此后，出门时的口头禅“Go! FIFA!”也变成了“Go! 实况!”，而且，为了挑战我这第一高手（毕竟我玩得比他们多），他们人手一份Bleem!（怎么样，模拟器出现了吧），在家勤学苦练。

其实这并不是PC的错，而是PC游戏厂商走入了一个误区：游戏要大（于是动辄3、4张CD），游戏要3D化（于是逼玩家升级Voodoo3、TNT2），游戏要用最新技术，要大内存……他们只知道将游戏做得越来越华丽（这并不坏），却不知用合理的资源来实现，只知让玩家生活在升级的梦魇中。PS小小的两兆内存都可将读盘时间控制在合理的程度，而《辐射Ⅱ》在我128M内存、K6-2/350（且为完全安装600多兆）的机器上切换场景都让人难以忍受。似乎这些厂商被PC以前的性能吓怕了，至今仍未醒来。

关键在于厂商的制作态度，暴雪（Blizzard）就是明证，它也是我唯一欣赏的PC游戏公司。暴雪的每一款产品，配置均低于主流配置，但它在画面上、在游戏性上都是无可比拟的。精工方能出细活，这从暴雪的产品周期就可看出。然而，这种公司在PC界实在是太少了，在众多游戏公司拼命追逐硬件的潮流中，暴雪显得有些众人皆醉我独醒的感觉。

在这种情况下，真正追求游戏性的玩家不得不把目光投向游戏机，而只有电脑的朋友们则不得不依赖于模拟器。正是这种需求，促使这模拟器不断向前发展，若是只为怀旧，又何必模拟最新机器（甚至听说有××人正在写Dreamcast模拟器）。说到这里，有个问题我还想提一下：PC界总在说动作游戏是自己弱项，尤其是格斗游戏，但是既然模拟器可以将其实现得很好，就说明凭PC的硬件，做好一个格斗游戏并不是不可能，关键还是在于厂商的水平和态度。

说了这许多废话，无非是对现今游戏业现状的一种无奈和感慨，也是希望PC游戏厂商能在模拟器的棒喝下清醒过来。

★ 国外精品文章选登 ★

模拟器——错还是对？

原作者：AKA　全文翻译：模拟天堂——盏治
修改：模拟天堂—DREAMER

接上回……（快找上回书看看去）

从AMIGA上（包括ATARI ST和MAC—我们也不能忘了它们的贡献）那些令人头痛的日子到现在，模拟器已经走了很长的一段路。但基本的前提和问题到现在也没有变。最近任天堂企图公开表示对模拟器的看法可能会引来一阵嘲笑，但它在此时发生却是正好。当模拟器越来越像一个无辜清白的行业时，可能这时我们就该回顾一下我们从何而来，又将到何处去，以及包括其中的法律分歧。上面的两个故事，发

生在我年轻而又迷惑的日子里，展现着所有与所谓的“合法性”有关的问题。

我将试着继续追求，揭开那些神话和半真半假的陈词以除去包裹着模拟器界的灰色的阴霾。不是象一些用户那样只是发表一些带着强烈情绪的言论（我为我以前也干过这事而心虚），我会对照计算机业而引用模拟器历史上一些特殊的例子。我还会从不同的法律法规和可适用的惯例中引用一些规定。

第一个我们要问的问题，也是最明显的一个：“模拟器合法吗？”这取决于你如何问这个问题——你是指模拟器整个的概念呢还是指创造一个模拟器？为了解决这个问题，让我们看看模拟器的用途是什么。我们将把合法性这个问题归到模拟器的创造中去，一会儿再谈。

什么是模拟器？模拟器是一种创造物，它可以让你在一种电脑系统上使用完全不一样的电脑系统编写的程序。模拟器可以是纯硬件、纯软件，也可以是两者的结合物。在我以前提到的两个故事里，PC-TRANSFORMER可以说是一个纯软件模拟器，而PC-BRIDGEBOARD和A-MAX则是一个软硬件的结合体。纯硬件的模拟器是SEGA的GENESIS/MAGADRIVE' S VDP MODE 4——它把一个主机转换为一个功能化的SEGA MASTER SYSTEM模拟器，完全靠自己内部的硬件运行，同时可以通过主机的接口被特殊的代码激活。

对那些对模拟器完全陌生的人来说，可能根本不知道我在讲什么，那让我来换个方法解释。很多人都在用IBM PC的兼容机运行MS WINDOWS作为最基本的操作系统。看看附件文件夹中，那里面有好多程序和其它的文件夹，但我只须要你看一下那个叫计算器（CALCULATOR）的。运行它，看看发生了什么。你会看到一个小计算器出现在你的屏幕上——跟那个在你家附近店里卖的和信用卡大小差不多的东西没什么两样。如果你手头有一个真的计算器，那就拿过来放在键盘旁边。现在，我希望你做一个算术题，用机子里的那个。如果手边有一个的话，那就检查一下结果有什么区别。很清楚，哦？那时以为CALCULATOR“模拟”了一个真的计算器——它可以让你很有效的做算术题而不需要手头有一个真的玩意，当任何时候你坐在机子前，它就象一个真的东西那样起作用。因为CALCULATOR是一个电脑程序，运行时不需要任何硬件（除了电脑本身），所以它可以被认为是一个基于纯软件的模拟器。

这给了我们一个模拟器的基本概念——首先它是一个东西（当然），被设计出是为了能执行一个任务或一系列任务，而这些任务呢，是不能在你现在的硬件上使用的。这是核心概念。你别指望在ATARI5200上运行ATRAI2600的游戏，但你可以让一个基于硬件的适配器使5200支持2600的游戏。你别指望在MAC上运行WINDOWS，但SOFTWINDOWS却使之可行。对买主和卖主在不同方面来说，这个概念都是很充分的。模拟器是对电脑硬件的一个有效使用，不用管你是谁。

那么究竟为什么要模拟器？有3个原因。第一，方便。记住计算器的那个例子了吗？第二，向后兼容。假设你想用一个旧的软件，进行一些设置，让你新的硬件使用旧的软件是个不错的主意——这样你可以扔了那些旧的硬件，腾出点地方来。第三，软件开发。开发一个个性化的系统，使用那些你早已知道如何使用的软件。

要例子？好，我们已经有了计算器作为方便的例子。关于向后兼容有好些个例子，这儿只说3个：针对SEGA GENESIS/MEGADRIVE的POWERBASE CONVERTER；针对所有的INTEL和源于INTEL的80286处理器及它们子孙后代的“REAL 8086”模式；COMMODORE128（C64，C128和CP/M操作模式）上著名的“TRIPLE MODE”。至于软件开发，我所知道的最好的例子是SEGA的TERADRIVE，它是一个经过特殊调整过的IBM PC-AT兼容机，在主版上集成了GENESIS/MEGADRIVE硬件，专门为了游戏开发者准备。

不可避免，一些聪明的年轻程序员对自己说，“省下那SDK的1000美圆，我自己来写。”另一方面，一个有着电脑背景的玩家的游戏主机坏了，又无法在附近的店中买到，为了那几盘卡带，他说，“忘了它，我要自己写一个模拟器，然后再把卡带ROM DUMP下来，那些游戏就又能玩了。”一个倒霉的电脑用户发现他刚买的游戏无法在他的新主机上运行，因为它是为了旧的主机而设计的，而旧型号已经不再生产了。“没门”他说，“如果店家不把钱还给我，我就要找出别的办法来玩它。”和上面一样，我们敢忘了RETROTECHS吗——他们热爱那些老机型，愿意做任何事来使之保持火力。“我们已经厌倦了寻找那些产品以外的东西，”他们说，“这个整洁的程序可以让我们在新的主机上运行这些软件。”那么对于那些大的电脑游戏发行公司来说呢，他们想让即将发售的主机能运行那些老游戏，从而挽回一大块市场。“什么老硬件？”他们说，“我们会为新主机设计一个特殊的芯片，使之可以运行老游戏。”殊途同归，现代模拟器行业诞生了。

待续未完……



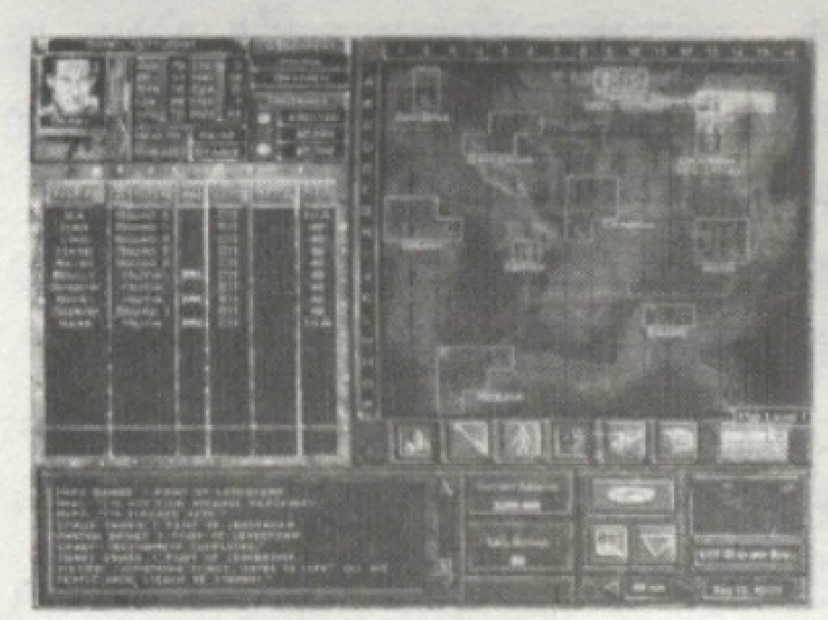
“我们是最强悍的战士，我们会为荣誉、国家和任何我们认为值得的事物而战。随着时间的流逝，我们英勇善战的传奇故事也越来越多地被世人所铭记。我们同时也是徘徊于善恶之间的高报酬战将，在很多时候并不在意战争的原因，用血与勇气换取自身生存是我们唯一的生活方式，我们就是唯利是图的雇佣兵。”

记得98年年底，我在网上初次见到了《铁血联盟II》的DEMO版。也许是巧合，从来不从网上下载此类“大家伙”的我，竟花了9个多小时将其DOWN了下来。试过之后，竟一发不可收拾，从此便开始沉迷于“铁血迷情”之中，此后的日子里除了经常重温一下试玩版之外，最大的心愿莫过于能早日玩到《铁血联盟II》的正式版。在这期间虽然也接触过各方面表现不错的《盟军敢死队》，但总感觉无法与《铁血联盟II》相比。日前，漫长的等待终于有了结果，当我得知该游戏的正式版面市的消息后，简直是欣喜若狂。怀着按捺不住的激动心情将游戏装好、启动……万岁！我终于又见到了《铁血联盟II》熟悉的开始画面。此后我便开始了废寝忘食的72小时连续作战，随着对该游戏更深入的了解，我愈发觉得漫长的等待是值得的，游戏从始至终都充满了紧张刺激的氛围，随时随地可以让人感受到硝烟弥漫的战场所带给人的那种狂热的激情。这的确是一款表现极佳的上乘之作。在这里我真的要感谢SIR-TECH为玩家开发出如此精美的游戏。

《铁血联盟II》是由SIR-TECH公司开发，TALONSOFT发行的一款融合了角色扮演成分的战术战略游戏。该游戏围绕着一批精干强悍、技艺超群的雇佣兵应Enrico Chivaldori的要求，解放由残暴的Deidranna Reitman皇后统治的第三世界小国Arulco的故事展开。玩家将在游戏中扮演这次行动的“头儿”，通过一台笔记本电脑同Enrico及全球雇佣兵协会AIM联系，并带领所招募的战士完成这项使命。游戏的胜利条件是要消灭藏身于重兵把守的Arulco首都——MEDUNA皇宫中的 Deidranna皇后。Arulco是一个专制、偏僻的第三世界国家，版图虽然不大，但地形却很复杂，而Deidranna皇后的军队凭借精良的武器装备及熟悉的地形，会对玩家所指挥的部队造成极大威胁。不过玩家所招募的佣兵也都是最出色的战士，这些人当中有职业杀手、爆破专家及反恐怖高手，个个身怀绝技，因此在这场斗智斗勇的特殊战争中，能否充分发挥每个人的专长，制定合理的战术战略就是成功与否的关键。游戏的进程是按真实时间进行的，在每天的24小时当中，夜间行动和秘密使命将是雇佣兵们生活的大部分内容。当然，他们也同样需要休息，因为过度疲劳的战士在作战时，战斗力会大打折扣。该游戏基本上是非线性的，玩家将在明确的战略目的指引下，自己决定完成任务的方式和途径。贯穿游戏始终的战略战术会使玩家决定优先夺取重要城市及资源以切断Arulco政府的经济来源。游戏还同时提供了很多不同的子任务，这些任务的完成会提供大量机会去帮助玩家实现最终目的。当占领一个地区后，玩家的正义之举可以使当地的居民向你提供帮助并可以组成军队保卫该地区，从而使玩家在这一地区的声誉上升。相反，如果玩家所率领的雇佣兵残害百姓的话，那么玩家将为激起平民的愤怒而付出惨重的代价……在游戏进行的过程中，玩家除了要消灭Deidranna皇后的军队外，在一些特殊地区还要解决掉凶猛的老虎及地下洞穴中的异形生物，当然地下城中的敌人也不要忘记消灭掉。如果玩家不希望属下的体力都消耗在长距离行军上，也可以使用如直升机、卡车等作为交通工具代步，这样就可以大大提高部队的机动性能。当然，要先完成特定的任务才能拥有这些交通工具。

《铁血联盟 II》战斗模式的设定十分独特，游戏按真实时间进行的同时，将即时战斗同回合制战斗相互结合了起来。整个Arulco地图上，除了标示着这个国家的所有城镇和资源所在地外，还将版图分成了若干的区域（SECTOR），当我方部队和敌人处在同一区域的时候，即有信息提示玩家，并切换到这一区域中，在敌我双方未遭遇之前，游戏依旧采用即时制，双方在互相搜索对方的行动中是不受任何限制的，可以根据实际情况排兵布阵，一旦同敌人遭遇后，游戏即改为回合制，而双方士兵在本回合中的任何行动，包括：射击、移动等都要消耗一定的点数，点数消耗完后直到下一回合开始就不能再有任何行动了。这样的设定就对玩家提出了更高要求：一方面在未同敌人遭遇前应遵循即时战略的原则，抓紧时间行动，因为敌人也在部署，如果让敌人抢得先机，后面的战斗一定颇费周折；另一方面，当敌我双方遭遇后，只能针对敌人采取最合理的行动，做到既能杀敌又可全身而退，任何不合理的、多余的举动都可招致灭顶之灾。因此笔者认为这样的战斗模式是该游戏较《盟军敢死队》等其它类似游戏对玩家提出的更高更严格的要求，也恰恰是其魅力之所在。

该游戏的另一个特点就是游戏本身具有较高的真实性和较强的感染力。



首先，游戏的开发者为游戏设置了一个完全仿真的庞大的武器系统。玩家在游戏进行的过程中将会见到并使用包括各种手枪、全自动步枪、火箭筒、迫击炮在内的数十种武器。而每一种武器都标有名称、口径、攻击距离、杀伤力及自身特点等详细资料，这使玩家在必须针对不同情况认真选择所使用武器的同时，仿佛在阅读一部世界军械百科全书。不同的武器还可以装备一些如狙击镜、激光瞄准器、榴弹发射器等配件以提高武器性能。此外，每一种武器都有其自身的弹药装填数量及使用何种弹药的限制，玩家所控制的士兵再也不是取之不尽用之不竭的“移动弹药库”了，而是要通过战斗从敌人身上获得或向军火商购买所需的弹药。这样一来既提高了游戏的挑战性又增加了游戏的真实性。

其次，游戏的开发者为达到以上效果在游戏的一些细节上的处理可谓煞费苦心，精益求精。一方面游戏在人物的处理上力求通过细微之处的刻画使人物形象做到个性鲜明、栩栩如生。在整个游戏当中共有50余位不同造型的雇佣兵可供玩家选择（可同时雇佣其中的18名，最多6人编为一组）。他们每个人的AIM都有详尽的资料可供查询，其中包括该人的各项能力值、所擅长的技能及身价等。在战场上他们的表现更是各有不同，铁血军团的成员以生机勃勃的方式体现着他们各自独特的一面，包括皮肤、头发的颜色及其着装，非常具有个性。界面上一个简单的菜单能够让他们在前进中随意改变前进方式：跑、蹲伏、爬行并越过所遇到的任何障碍物。玩家甚至可以看到他们在战斗间隙吸烟，或偶尔做个健美先生的动作，展展身姿。不仅如此，就连RPG游戏中固有的NPC也个个性格迥异，言谈举止各有特色。玩家可以通过和他们交谈获取线索的同时，切身感受到生活在这个国家不同社会背景和阶层的形形色色的人们。另一方面，游戏中战斗时的细节刻画也十分精彩，在16位色、640×480的显示模式下，玩家可以清楚地看到子弹飞行时所划出的轨迹，以及子弹穿过树木、沙土或是身体后继续飞行的场面，重武器爆炸时所产生的光影效果十分逼真，玩家甚至可以看到敌人被火箭筒击中，被轰成“火人”并高高抛起的场面。更有意思的是射击时玩家可以点击鼠标的右键选择每次射击所消耗的行动点，点数消耗得越多，命中率一般也越高，而且还可以选择瞄准敌人身体的特定部位，不同的部位中弹效果也不一样，头部中弹会造成技能值的降低，超近距离地射击敌人头部甚至可以让其脑袋开花，而腿部中弹会造成一回合的瘫痪，并使目标丧失一回合的行动能力。士兵受伤后，可以用急救包进行包扎，否则受重伤的士兵会继续不停地失血直至死亡。正是这一切细微的刻画和积累最终使《铁血联盟 II》成为一款具有强烈感染力和较强真实性的上乘之作。

说了这么多，相信各位对《铁血联盟 II》已有了一定的了解。其实，该游戏的闪光之处远非这些，要真正地体会到《铁血联盟 II》的全部还需玩家去《铁血联盟 II》的世界里亲身领略。战火纷飞、硝烟未尽，我们的战士们早已整装待发。作为指挥官的你还在等什么？请记住，你所统率的是历史上最强悍的战士！



失落大地

The Broken Land

枫茗轩工作室 Glamour

听说电子艺界今年要代理发行一款由中国人制作的中文游戏。这倒是大新闻。电子艺界以前只代理发行外国人制作的游戏，最多也只是将国外英文游戏，或是日文游戏汉化，而从未与中国哪个游戏制作室合作过，更别说推出他们制作的游戏了。但这次，他们将第一次和台湾的白金家族联合，力推他们制作的第一款游戏——《失落大地》（The Broken Land）。希望这是一个良好的开端，以促进中文游戏走向世界。

这部游戏其实和《暗黑破坏神》非常相似。在我第一眼看到它时，还以为它就是中文版的《暗黑破坏神》。下面让我们一起来走进这个到处充满神鬼的世界，感受一下它的魅力吧！

离奇的故事情节

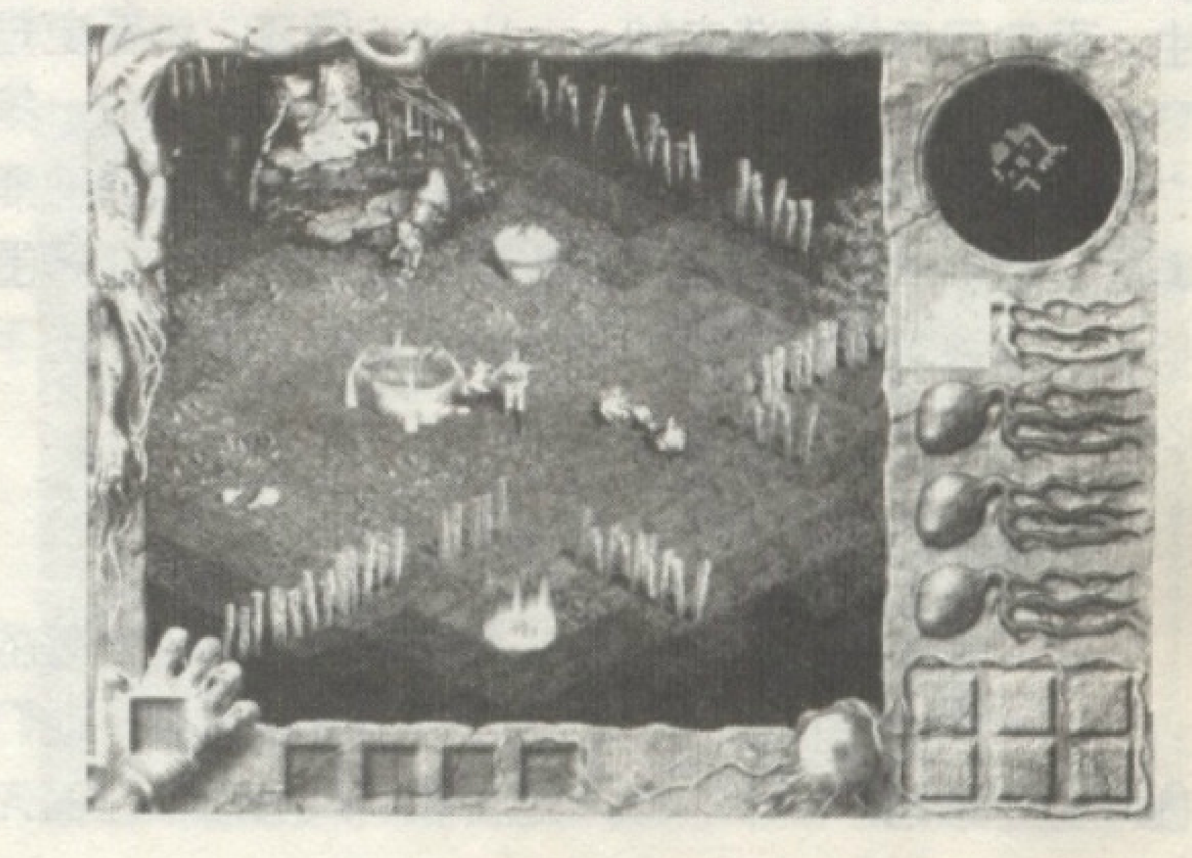
《失落大地》以西方上古传说为背景。在千百年前，我们生存的大陆并不象现在这样由几片破碎的大陆组成。它原来是一块由众神之王——“不死战神”所统治的富饶、和美的天堂。在这里没有争执、没有痛苦、没有忧伤。总之所有不幸的事情在这里都不会发生，丝毫不辱天堂之美名。每年，在迎接新年的那天，分别掌管“光明”、“黑暗”、“寒冰”、“烈炎”以及“生命”的五位神灵，便会各自带着能凝聚天堂能量的五把神器——“光明法杖”、“黑暗魔剑”、“雪弓”、“烈火巨斧”和“生命之柱”，来此地聚会。他们和“不死战神”一起领导众神，虔诚地完成绕行整座天堂的祈福仪式，为人类祈求幸福，让天堂中充满欢乐。

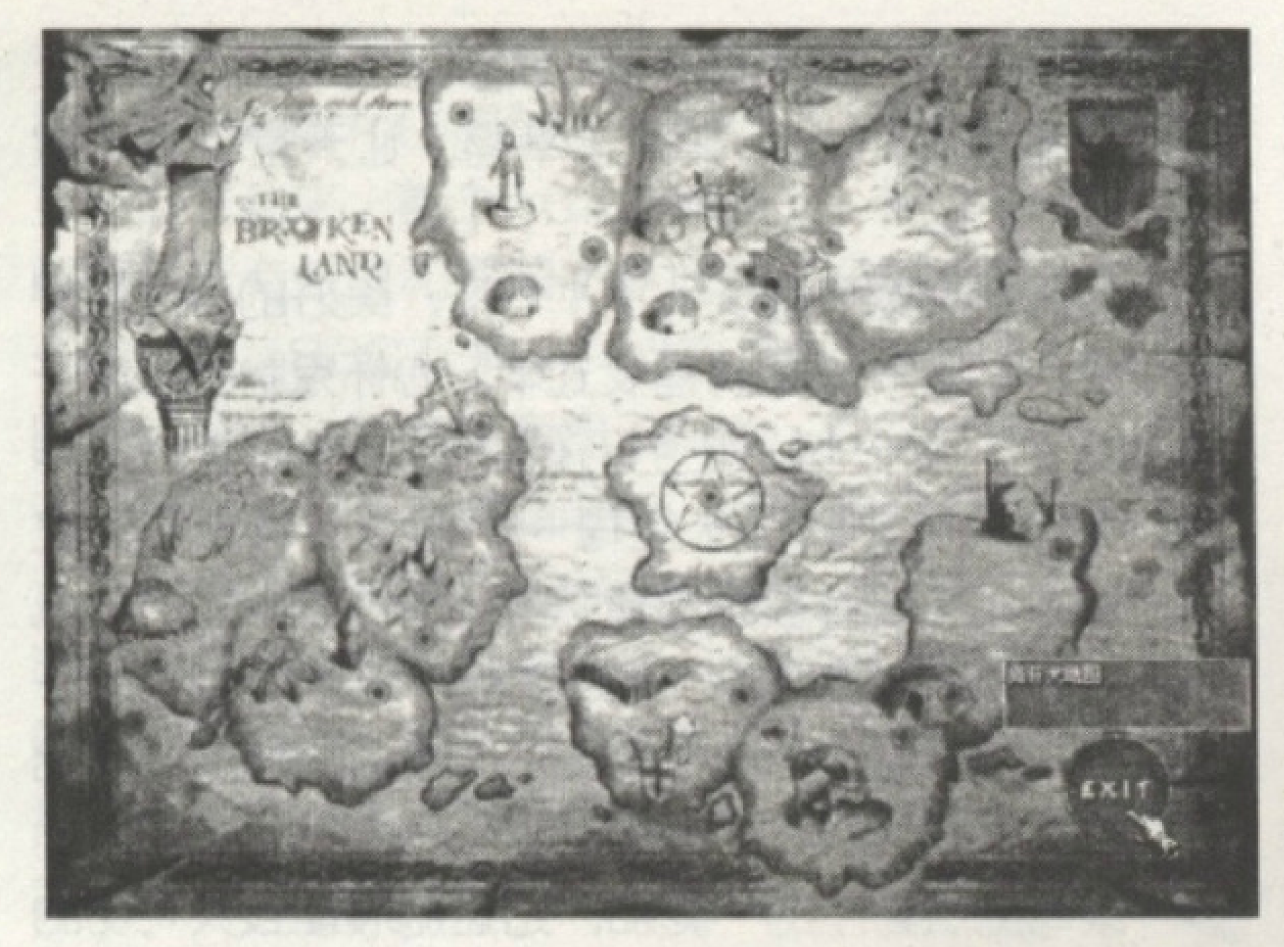
如同邪恶的事物长久不了一样，美好的事物似乎就短命。在某一年的祈福仪式中，心怀鬼胎的人终于忍不住了。那一年，正当五位重要之神带着五把神器，领着众神去绕行天堂每一个角落以祈求平安之际，图谋不轨的神族祭司竟然闯人神族的殿堂，趁机攻击由领袖“不死战神”所守护的“丰收女神”！于是，一场激烈的争夺战展开了，濒临战败的“不死之神”为了保护“丰收女神”，在即将被邪恶的祭司施法封住的一刹那，迅速施展能毁灭一切的法术反击，杀死了恶毒的祭司。祭司虽然死了，但是整个天堂也被这股超巨大的能量炸得粉碎！邪恶祭司被轰得粉身碎骨，尸体散落在天堂的西方，于是邪恶与血腥也随之散布在西方的每一寸土地上，诅咒着土地上的每一个生命。没有血肉的枯骨不得长眠，残破不全的生灵因此化成妖魔鬼兽，攀缠附着在大地的每一个角落，神族天堂从此陷人万丈深渊！

大地破碎了，能凝聚大地能量的五样神器也因此失落，五位重要之神的后裔更是彼此猜忌、战争，并和所有的魔兽混杂居住在大地分裂成的“铁区”、“森林区”、“黑暗区”及“冰封神殿”中，从此不见天日。千百年后的今天，一位正义化身的战士，为了拯救破碎的天堂，为了这个神圣的目标奋起而战。这个英雄就是玩家。在本游戏中，需要潜进最凶恶险峻的魔兽战场中，将神器一一夺回，为失落大地重燃和平与光明的希望！其实就是把整个天堂合而为一。

四个世界

在游戏中，玩家要穿越四个世界，在其中找回失落的五件神器，并将它们放在冰封神殿内，凭借古老

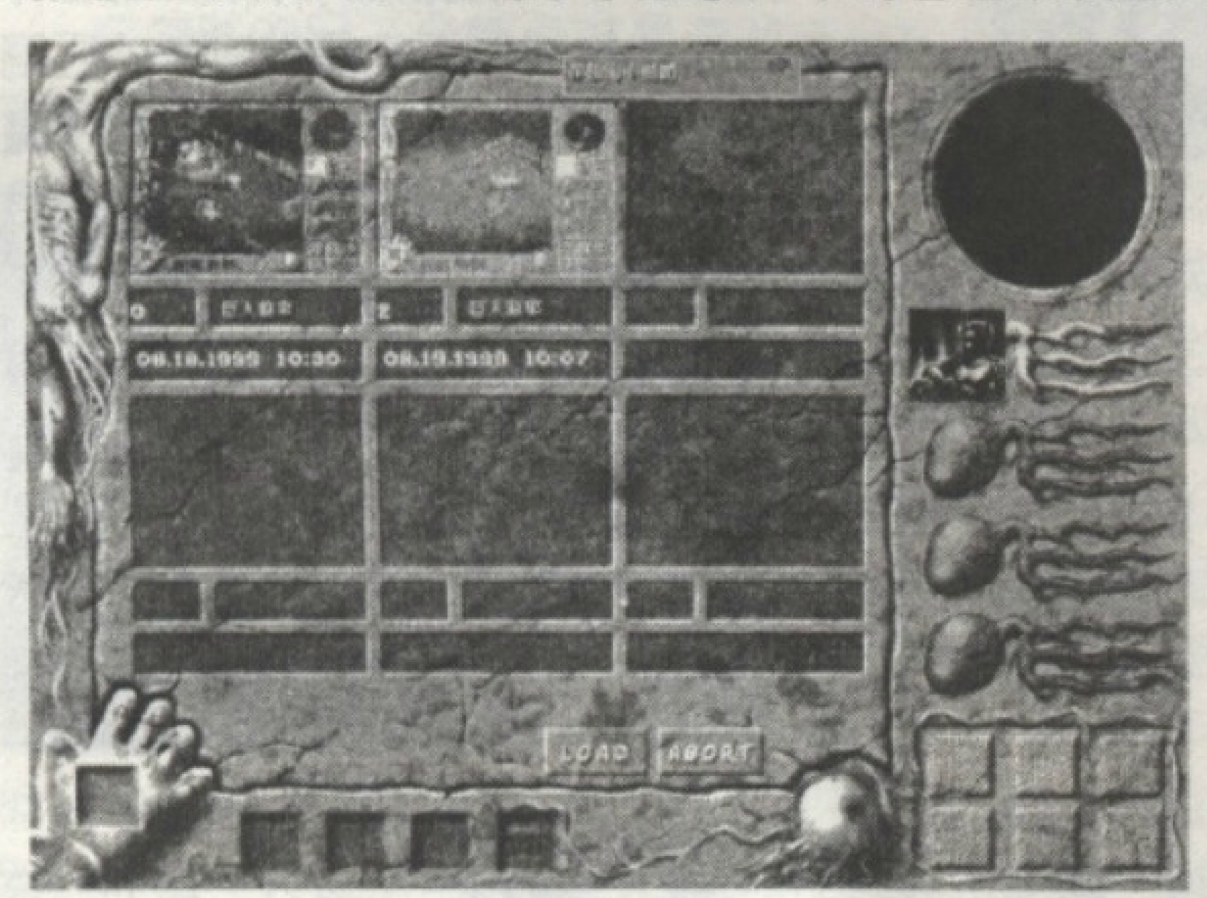




而神秘的力量，重新凝聚破碎的大陆。那么这四个神秘的世界到底是什么样子的呢？我们还是先来研究一下吧。

1．铁区

游戏一开始，我们就处在阴森的铁区。第一关是巨人监牢，这里一片黑暗，巨大的金铁之声轰隆作响。凶悍的巨人用棒子打击四壁，四周还有面目全非的人类四处游走，他们摩拳擦掌，不时冒出来攻击人



侵的敌人。第二关是地灵村落，到处充斥着长相怪异的地灵。因为缺水，所以他们养了一大群食水兽为生，而自己身为铸造之神——火神的后裔，铸造更是它们的天性，到矿坑采矿就成了每天必要的劳动。第三关是火热的矿坑，除了火蝙蝠来回不停地翻飞在熊熊火苗封锁的矿坑口之外，火球怪跟水银怪也在周围打转，冰系法师不停施展法术，暴怒的火神更是出手凶狠，非置入侵者于死地不可。

2．森林区

紧接着是波澜壮阔、树木高耸遮天、蛮荒遍野的森林区。住在森林区的有精灵族、虫族和兽族，他们都不是好东西，一不小心，便会被他们所吞噬。首先是这些坏精灵，他们整日处心积虑要杀掉所有的入侵客；除此之外，还有食人花、树人、运输怪、傀儡师、附身师等，都是非常毒辣的妖灵。走出精灵族，马上进入巫虫漫天、魔音贯耳的虫族驻地。满坑满谷的虫魔不断攻击入侵者，它们发出令人恶眩的嘶嘶刷响，更穿透整座森林；巫虫集聚盘旋，邪恶女精灵伺机而动，食人花更是出奇不意展开攻击。森林区最后的禁地，是更为阴森诡谲、尸横遍野的兽族所在。这里最厉害的是兽王，他舞动着千斤重的巨斧，击中敌人时立刻骨肉飞散，其剧烈的狮吼更遍响整座大地；进入这骷髅头遍地的兽族区，要想活着离开，绝对得练就一身妖魔不侵的坚强本事！

3．黑暗区

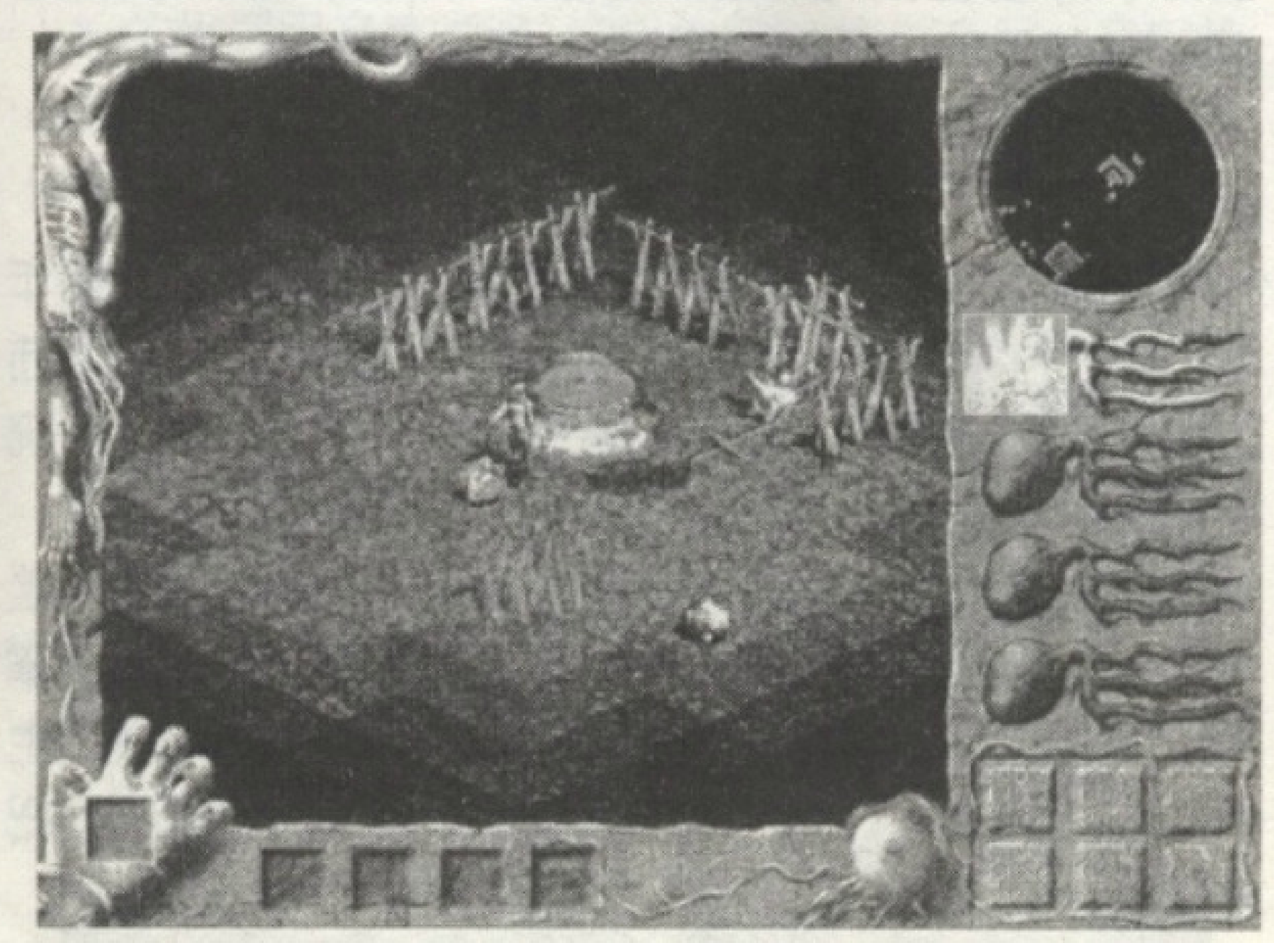
这是被魔咒摧毁的大地——黑暗区。象被千百年的熊熊火舌永不停歇地吞烧一般，黑暗区里不是令人惊心噬魂的坟墓遍撒，就是血肉淋漓的腑脏横流。神与魔、灵与兽的搏斗和厮杀，全杂处在这黑暗的杀戮战场！

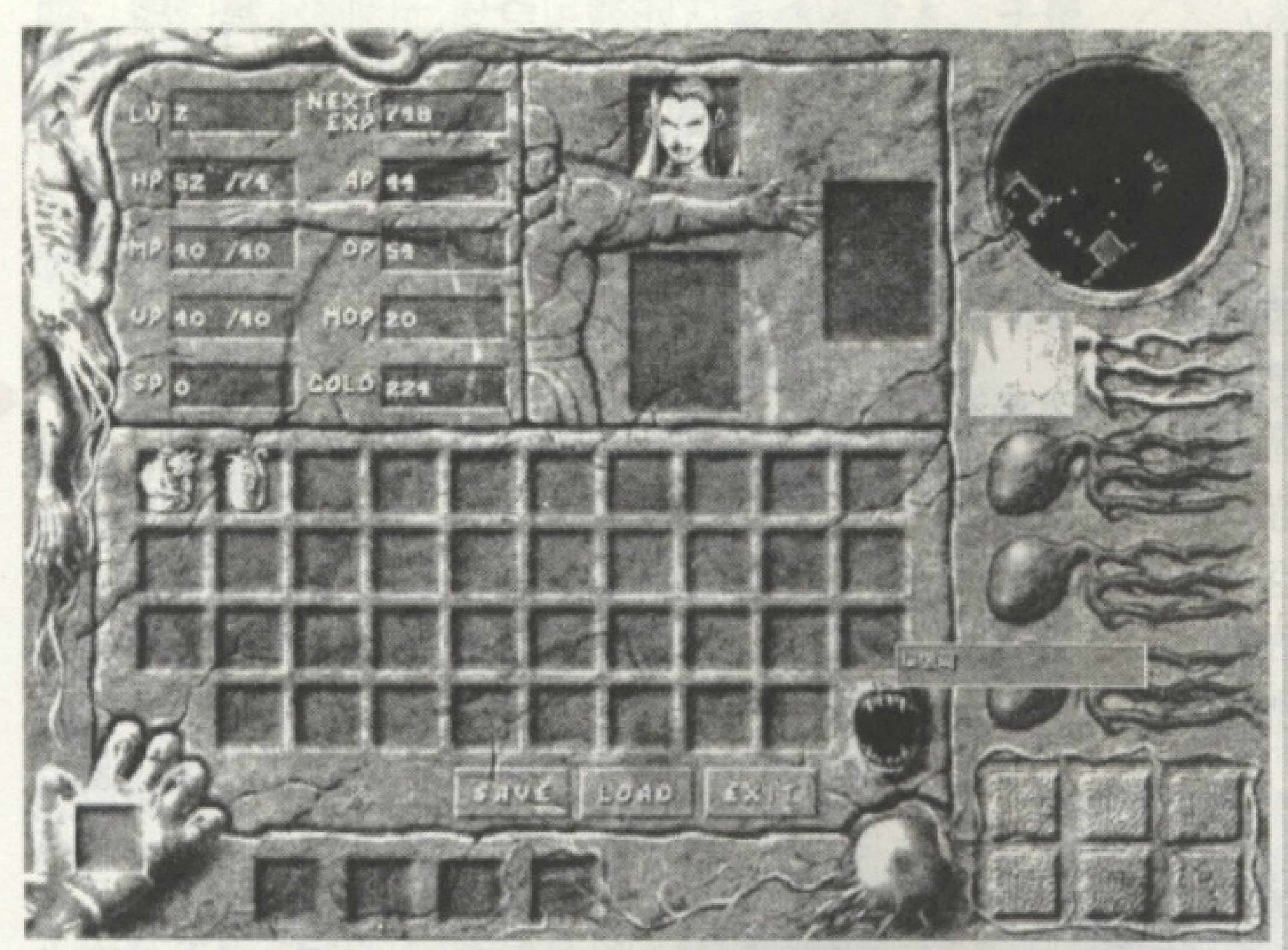
4．冰封神殿

历经千辛万苦的征战，正义与黑暗的决战，就取决于最后、也是最难的一关——冰封神殿！是否能胜利可就全看这最后一下了……

主角

前面我们说过，《失落大地》是一款即时战略的RPG游戏。玩家在最开始只能选择一位勇士作为扮演的对象，然后在游戏中不断寻找新的伙伴加人，组成一支最多达四个人的冒险队伍。不过，玩家在游戏中只能控制一名角色，但不一定非是最开始选择的那个人，也可以让其他后来加人的人作为领队，其他队员只能依照玩家预设的技能自动决定应变动作。比如说，设定





某个队员使用的技能为补充生命值，那么他会在游戏过程当中自动检查其他成员的生命值，在适当的状况下补充生命值。如果将其技能设定为近身攻击，则会以玩家控制角色的攻击对象为攻击目标，展开近身攻击。至于各项技能如何搭配以达到最佳的效果，那就看玩家的喜好了。

在游戏中共有十六个可控制的角色，除了四个永远不会同时出现的主角外，其余的十二位角色，会在不同的地方加入到玩家的队伍中，玩家可根据他们的特点和队伍的需要选择他们加入，如果人满为患了，还可以将队伍中没用的人赶走。

下面我们来看看四位可控制主角的特点，好让玩家能够在人满为患时作出正确的选择。

女狂战士：流浪在失落大地上的冷酷女武士。紫色的头发，紫色的盔甲，与浑身不相称的伤疤加上移植在右手的男性武士手臂，处处透露出诡异与痛苦的过去。她们是炼铁世界中公认的最强武士。

人类武士：失落大地上最常见的普通武士，没什么特殊的地方，稍稍通晓一些医术，但却从未曾放弃寻找神器的梦想。

弓箭手：虽不强悍但却聪明而矫健的人类战士，擅长射击。

女斧手：与手上的巨斧比起来，女斧手的身材显然柔弱了许多，但一身功夫却不输任何男性。

《失落大地》除了一般欧美游戏所具有的特点外，还有一些新的特性。比如说：玩家可以利用角色合成卷轴，将两个队员合成一人，集合两个队员各自不同的技能在一个队员身上。另外，在这失落大地上，共有火系、冰系、光明系、黑暗系与一般等5种属性。角色本身的武器、防具与法术都有属性的区别，除了一般属性外，火系与冰系相克，光明系与黑暗系相克。也就是冰系的角色，最怕火系的武器与法术，依此类推。其中火系杀伤力最强，冰系会冰冻对手，光明系对黑暗死亡系的角色特别有效，黑暗系则会让敌人中毒等等。怎么样，是不是已经眼花缭乱了？

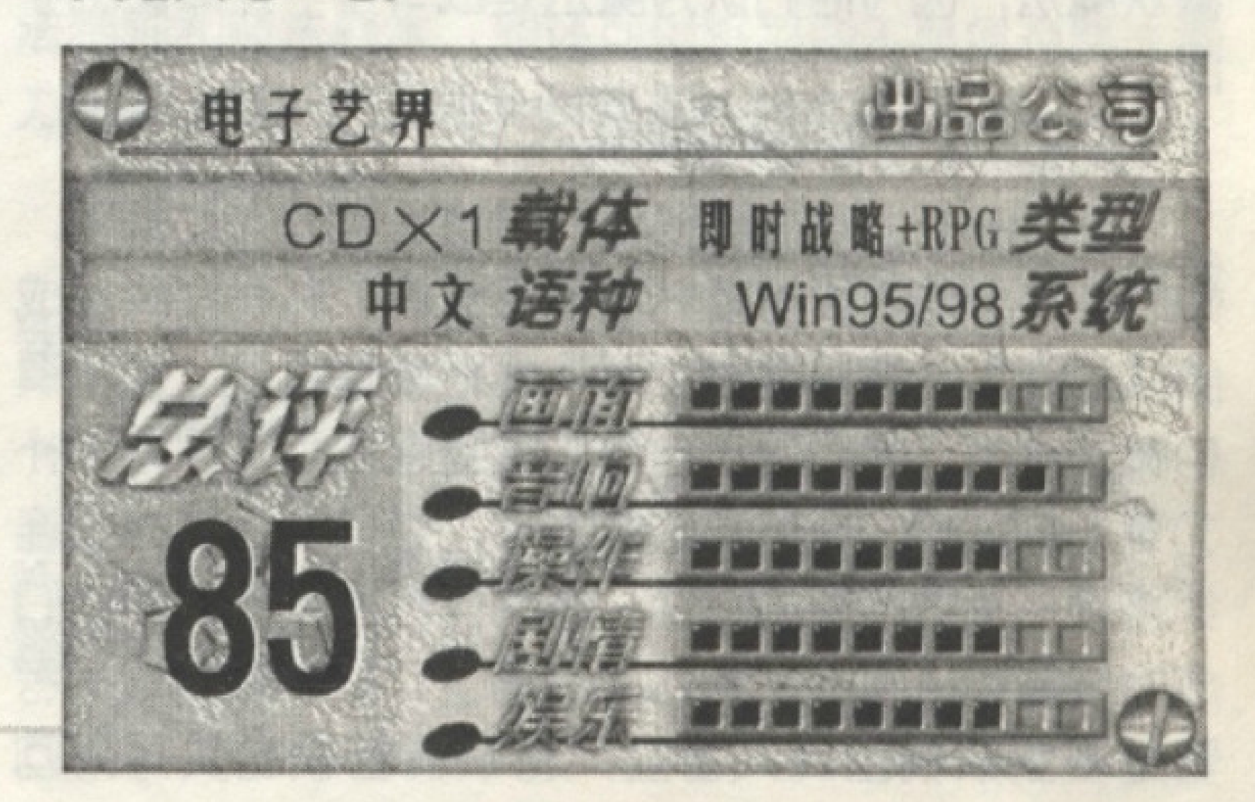
画面、音效及操控

游戏的画风继承了欧美游戏的特点，里面的人物形象都是比较夸张的，特别是魔法师和怪物等形象，让人一看就知道整个故事是在讲述一个神话传说。游戏的整个色调以深色为主，但是时而又添加一些鲜艳的色彩，压抑中又透露出一丝生气，暗示着尽管一切都处在黑暗的魔掌中，但希望还是有的。游戏的音乐更是烘托出这种低沉的气氛，在第一关，玩家能听到敲打铁器所发出的声音交织在谜幻远古的音乐之中，让人感到神秘中透着恐怖。

游戏的操作以鼠标为主，鼠标左键负责选择玩家控制的人下一步走向哪里，而右键则是对其下令向目标攻击，当鼠标放到一个物品上时，还会自动出现它的相关提示。在屏幕右下方的那个大眼睛相当于游戏的界面，以45°进行俯视，属于标准的游戏视角，使玩家玩起来不会觉得不方便。小地图在显示屏的右上方，玩家可以通过它了解周围的情况，红色的小点代表敌人，看到它后可要当心，说明敌人离你不远了。用左健点击它还可迅速切换到大地图上去，了解自己身处何方。不过游戏的界面也有缺点，就是物品栏不象《暗黑破坏神》那样可以放在表面直接使用，玩家必须点击那个大眼睛进人方可进行操作。

结束语

从游戏的整体上来说，《失落大地》是一部值得一玩的游戏。我认为，在这一段美式RPG游戏新品不多的时期，如果你想找一部游戏先过过瘾的话，那么就玩玩《失落大地》吧。



黑暗之石

DARKSTONE NEWS

DARKSTONE

晶合实验室：奥圭

职业介绍

1.战士（warrior）

最优秀的战士来自阿代尔森林的中心地带。战士在年幼的时候就必须学会变得坚强，激发自己蕴藏的力量，以抵御所在区域隐藏的危险。当战士还是孩子的时候，便学会了在最艰难的环境中生存，赤手空拳打倒野兽，特别是消灭居住地内众多的妖精和骷髅。战士还要到许多村庄去尝试各种各样的探险，以获得战士应该具备的技巧。通常来说，战士最终将成为佣兵或功夫大师。如今战士是最强壮的人，灵活强健的体魄使他们在短兵相接中成为可怕的对手，他们的力量让其他人不敢在打斗中单独向他们挑战。战士唯一的缺点就是他们不喜欢魔法，因为他们认为魔法是战斗中一种卑鄙的手段。

2.亚马逊战士（Amazon）

亚马逊战士是生活在阿代尔地区凶悍的女骑手，她们在很小的时候被委托给圣母抚养，然后很快变成威武的战士。亚马逊战士既不惧怕物理打击，也不惧怕魔法攻击，她们通过自身的敏捷性和灵活性来弥补力量上的缺陷。在圣母的教导下，亚马逊战士必须连续接受一系列严酷的考验，磨练自己的意志，使她们成为能够与任何战士相匹敌的勇士。其中最艰难的考验是要到妖精山洞穴冒险，将妖精首领的头骨带回来。亚马逊战士在白刃战中占有优势，由于她们的敏捷性很高，可以在敌人攻击前抢先出手，因此她们的攻击被敌人描述为一种无情的死亡之舞。与战士一样，亚马逊战士精通用剑技巧，攻击的精确性很高，她们几乎不使用魔法。

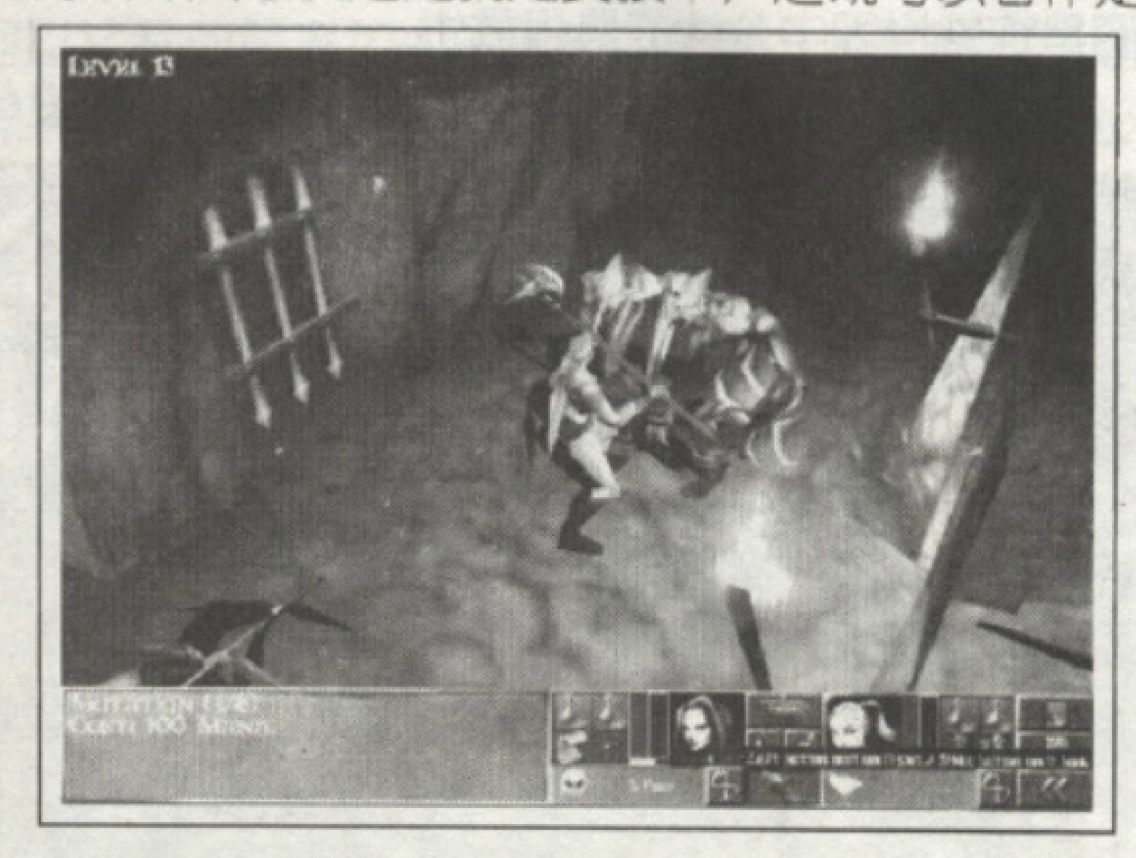
3.巫师（Wizard）

最伟大的巫师来自玛尔果地区。按照传统，老巫师总是到玛尔果来挑选那些具有天分成为巫师的人，当所有候选人还都处在青春期的时候，他们的命运便将因此发生巨大的变化。学徒们随着师傅回到高塔上——一个荒凉偏僻的地方，那里有助于读书和学习。

年轻的魔法师将大部分时间用于攻读老巫师的魔法书。一连数载，他们用尽心力熟读魔法卷轴，将无数个夜晚花费在他们师傅的图书馆中，而后他们开始逐渐掌握复杂的魔法。然而不幸的是，自从蜥蜴人和鼠人侵袭了这个区域，老巫师的高塔便消失了。蜥蜴人和鼠人对高塔实施攻击，杀死了很多学徒。幸存下来的年轻巫师别无选择，只有为了生存而战斗，但他们从来没有使用过武器，只能靠自己的魔法力量来保护自己，因为自始至终他们都着重开发自己的精神力量，而不是身体力量。

4.女巫（Sorceress）

在早些时候几乎没有人知道女巫的来历，据说她们是在玛尔果森林中的阴暗地带，凭借自身的悟性研究出了威力强大的魔法；还有人宣称女神卡里巴（Kaliba）曾将她们置于自己的双翅之下。女巫的力量来源于大自然，当她们融合了正确植物的精华，创建出令人恐怖的魔法的时候，将无人能与之匹敌。其实她们最令人恐惧之处就是变狼术，这既可以看作是一



种天赋，也可以看作是一种诅咒——她们将会变成半人半狼的怪物。女巫的魔法潜能是巨大的，但很久以来，能够使她们融合来研究魔法的成分越来越难以寻找。更糟的是蜥蜴人和鼠人已经开始侵占她们的家

园，她们意识到自己没有足够的力量消灭敌人，于是决定暂时离开森林，到远方的村庄去冒险。时至今日，村民还以怀疑的目光审视她们，但是女巫对此并不理会，她们的主要任务就是要穿越乌玛（Uma）大陆，寻找可以融合的成分，增强自己的魔法力量。

5.僧侣（Monk）

很久以前，在黑暗降临大地之前，许多寺院建筑在奥尔玛地区。未来的僧侣们都被派到这些寺院进行修炼，成为品德高尚的人，受到人们的尊敬。僧侣在这片祈祷者群居的地方生活了很多年，学习各种战斗和魔法技巧。虽然在战斗技巧方面不如战士，在魔法技巧方面不如巫师，但僧侣在这两方面的综合能力要超过战士和巫师。僧侣在平静的居住地与世隔绝，他们花费很多年的时间研究使用不带锋刃的武器，因此权杖成为他们所喜爱的武器。僧侣还学习了白色系的魔法，所以他们能够使用魔法来帮助他们的朋友，消灭邪恶的魔鬼。现在的僧侣比过去少多了，几乎所有的寺院都遭受了飞龙（Wyverns）的攻击和洗劫。如今僧侣为了维护正义，拯救生灵，正在不懈地战斗。因为他们具有使用权杖的技巧和治疗伤病的能力，所以受到了人们的尊敬。

6.女祭司（Priestess）

象僧侣一样，女祭司将生命分为两部分，一部分献身于宗教信仰，一部分学习战斗技巧和魔法技巧。女祭司的力量源泉是她们的信念和始终以神的名义战斗。在黑暗的威胁日渐恐怖的世界里，她们作为神和生命的象征挺身而出。在旅途中为弱者提供帮助，时刻准备着在短兵相接中打败盗贼，或者使用魔法救治那些在疾病中呻吟的人们。

7.刺客（Assassin）

为了生存，刺客经常盗窃商人的钱财。从很小的时候起，刺客就知道怎样在黑暗中悄无声息地移动，偷窃沉睡着的旅人身上的物品，最终他们的行动通常会得到瑟克斯地区盗贼公会的注意。刺客定居在这片地区，以便能够得益于前辈的经验教训，因此有些年轻刺客的技艺甚至超过了他们的师傅。由于刺客狡猾敏捷，所以他们在对战中喜欢使用弓箭。即便刺客具有近战能力，但是他们还是喜欢在拔剑或使用魔法之前杀死敌人。这种战术对于消灭这片地区众多的长蛇非常有效。此外，刺客还会使用一些魔法。

8.盗贼（Thief）

盗贼在瑟克尔地区具有很高声望，所有女子都认为自己能够成为优秀的盗贼，这样她们变成了著名的盗贼公会的成员。在盗贼公会里她们可以进一步发挥其与生俱来的才华，学习闯入商人的豪宅偷窃金银珠宝的技能，还学习如何用弓箭杀死岗哨，在黄昏时分为旅人设下陷阱。盗贼的技能相当出色，无论是在直接战斗还是在远距离攻击中，她们都是非常危险的敌人。

村庄导游

欢迎来到村庄，这里是通向黑暗王国的大门。在这里将遇到一个守卫，他会提供很多关于生存和战斗的建议。第一次遇到他时，他会安排他的得力助手Murray在村庄中进行导游，下面就按照游览顺序介绍一下村庄中的人物和场所。

1.铁匠Gunther

在这里可以买卖武器和护具，升级和修理武器。得到好的武器和护具是至关重要的，因为在地穴中探索时，虽然能够找到一些武器，但是精良的并不多。

2.Irma夫人

城中的魔法师Irma夫人会进行鉴定和解除诅咒，不过需要一些费用。

3.酒馆老板Perry

Perry不仅经营着一个杂货店，而且还有一个酒馆。在这里可以找到各种食物来填饱肚子，还有火把，可以用来照亮黑暗地穴中的路。在酒馆里休息要花费100金子，不过身无分文的时候可以免费休息。

4.高利贷主Larsac

如果觉得携带大笔钱财行动不便，可以将钱财暂时交给这个能够走动、会说话的存钱机器。当然，以后还可以将钱财从他这里取走，看他会不会付利息。

5.Elmeric师傅

可以从Elmeric这里以惊人的价格购买魔法书、魔法卷轴和魔法药水，他还可以将那些本身具有魔法能力和魔法值的武器及护具重新恢复魔法效果。

6.Dalsin师傅

可以到这里来学习技巧，技巧在冒险中是十分重要的。

7.训练场

在训练场除了可以进行真正战斗前的热身赛外，还可以将其作为冒险的场所。如果有兴趣，可以杀死那些弱小的怪物。

8.乞丐

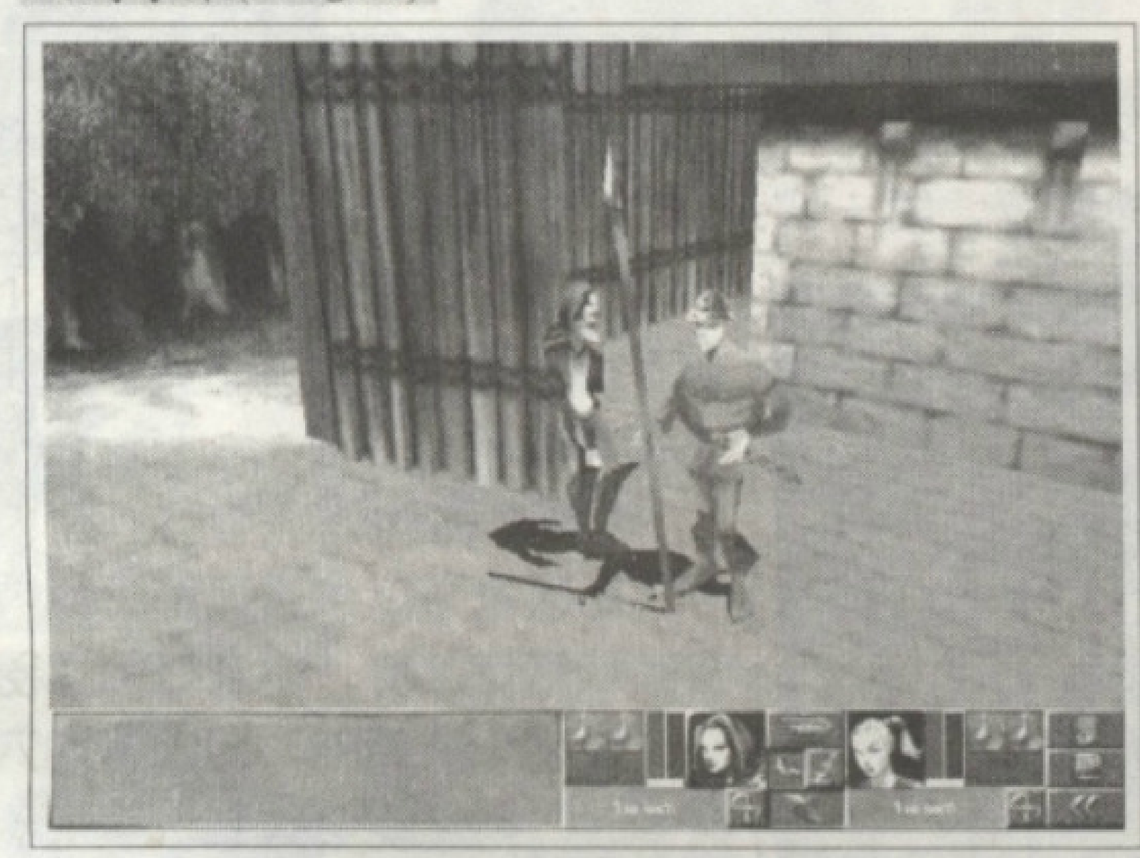
如果施舍给他们一些金子，他们会表演《黑暗之石》的主题曲“黑宝石的光芒（The Darkstone Shine）”。

地区介绍

1.阿代尔(Ardyl)

阿代尔地区传统上是作为乌玛大陆上狂暴战士和亚马逊战士的避难所，如今正在遭受妖精和骷髅的威胁。

2.玛尔果(Marghor)



玛尔果地区是乌玛大陆最强大的巫师喜欢居住的地方。巫师过去常常独居，栖身于隐藏在玛尔果森林深处的高塔中。另外那里还居住着女巫。如今玛尔果地区正在遭受蜥蜴人和鼠人的侵袭，它们烧毁了巫师的高塔，杀死了大批的女巫。

3.奥尔玛(Orma)

奥尔玛地区是神的忠实仆人的家。这里有许多的寺院，僧侣和女祭司来到这里进行修炼，增强自身的信念，学习各种魔法和战斗技巧。如今这个地区被Wyverns占领，寺院正在逐渐减少。

4.瑟克斯(Serkesh)

瑟克斯地区对于乌玛大陆的商人来说充满了恐惧，这里到处隐藏着危险。尽管有村庄里的警察和守卫巡逻，但还是没人敢独自穿越这片地区。瑟克斯是乌玛大陆最贫瘠的地方，如今长蛇正在以令人吃惊的速度占领这里。据说危险的盗贼也居住在这里，但无人能够肯定。

技能与魔法

1.技能

学习（Learning）：能够快速增加角色的经验值，提升等级。

交易（Trade）：在买卖物品的时候可以讨价还价，以最低的价格买进物品，以最高的价格卖出物品。

圣餐（Communion）：能够快速恢复魔法值。

语言（Language）：能够编译密码信息（仅限于多人模式）。

徒手搏斗（Master Of Arms）：能够增加进攻速度和命中率。

感知（Perception）：能够侦测到陷阱，会发现设有机关的箱子变成红色。

集中精神（Concentration）：能够暂时增加角色的属性（力量和敏捷）。

拆除（Defusing）：能够破坏陷阱。

驱邪（Detection）：能够驱除玩家携带着的被诅咒物品上的魔法。

变狼（Lycanthropy）：能够使自己变成狼人，所有的魔法值都变成力量值。

治疗（Medicine）：对其他人进行治疗（注意仅限治疗他人）。

沉思（Meditation）：暂时增加角色的魔法值。

护林（Forester）：能够通过钓鱼获取食物。

鉴定（Identification）：能够鉴定所有未知物品。

定位（Orientation）：能够在一段特定时间内显示全部地区和地穴的地图。

祈祷（Prayer）：能够提升角色的护具等级。

填充（Recharging）：能够使魔法物品重新恢复魔法能力。

修理（Repair）：能够修理武器，但是等级过低会失败。

沉默（Silence）：能够使角色在移动的时候不会被敌人发现。

抢夺（Theft）：能够抢夺所遇到的角色的物品。

2.魔法

吸收术（Absorption）：在战斗中吸收敌人的能量，玩家可以凭此增加自己的生命值。

解毒术（Antidote）：治疗中毒的角色。

发狂术（Berserker）：在一段时间内提升角色的护具等级、攻击速度以及致命一击的机会，而且还可以增加生命值。

混乱术（Confusion）：让敌人完全混乱，攻击自己的同伴。

死亡护罩（Death Dome）：在角色的周围形成一个防护罩，所有试图进入防护罩里面的人都会受到伤害。

侦测术（Detection）：可以侦测到魔法物品，被发现的魔法物品会变成蓝色。

恐慌术（Fear）：使敌人变得恐慌。

火球术（Fireball）：施放火球攻击敌人。

火焰术（Flamethrower）：施放巨大的火焰攻击敌

人。

食物术（Food）：为角色提供食品。

遗忘术（Forgetfulness）：使角色暂时忘记法术，消除敌人预先选择的魔法。

疾行术（Haste）：使角色能够快速移动。

治疗术（Healing）：治疗受伤的角色。

隐身术（Invisibility）：使角色不被他人看到，但脚印会暴露自己的踪迹。

召唤术（Invocation）：召唤火精灵攻击敌人。

发光术（Light）：在角色的周围形成一个光环，能量取决于角色的等级。

魔法炸弹（Magic Bomb）：与地雷相似，当敌人踩上之后会爆炸，一段时间后会自动解除。

魔法门（Magic Door）：建造一扇特殊的门，可使角色穿行于城镇和地穴之间。

魔法箭（Magic Missile）：施放魔法箭攻击敌人。

变种术（Mutation）：将敌人变成小鸡。

透视术（Night Vision）：使角色在黑暗地带清楚地看到敌人。

毒云术（Poison Cloud）：施放出一团毒云，使靠近的敌人受到伤害。

反射术（Reflection）：将敌人向角色施放的魔法和飞箭反弹回对手身上。

复活术（Resurrective）：使角色复活。

迟缓术（Slowness）：减慢敌人的行动和战斗速度。

火花术（Spark）：施放火花攻击敌人。

石化术（Stone）：将敌人变成石头。

风暴术（Storm）：在角色的周围形成一种无形的墙，既保护自身，又对敌人造成伤害。

隔空取物术（Telekinesis）：可以远距离打开箱子，捡起物品，扳动杠杆。

传送术（Teleportation）：使角色立刻到达自己想要去的地点，注意有些地方使用传送术无法到达。

雷电术（Thunder）：施放闪电攻击敌人。

火墙术（Wall Of Fire）：制造火墙攻击敌人。

装备概要

在探索地穴的过程中会发现许多不同类型的武器和护具（护身符、铠甲、头盔和戒指），不过这些东西也可以在城中买到。基本类型的装备具有各自的属性，包括对敌人造成的伤害度、防护等级以及耐久度等。当点击这些物品的时候，关于它们的信息就会显示出来。需要注意的是，这些装备不能永远使用下去，因为随着耐久度的降低，它们最终会损坏。如果有的装备在屏幕右下方的图标变成了红色，这就意味着这件装备很快就要报废了，需要赶紧到铁匠铺进行修理。如果角色本身掌握修理技能，也可以自己动手，维修水平取决于角色修理技能的高低。此外还可以在铁匠铺提升装备的属性，不过这样做会导致装备耐久度的下降。除了用于短兵相接中的常规武器（剑、权杖和钉锤等），以及在敌人发动攻击前便可将其置于死地的武器（枪、弓和飞斧等）外，还有许多其他类型的装备可以在战斗中发挥自己的特有优势，这些装备包括：

1.具有特殊性能的武器，例如它们可以向敌人施放火系魔法，向敌人施放毒雾，或象吸血鬼一样吸取敌人的能量。这些装备威力巨大，稀有难得，不需要耗费玩家的魔法值便可使用魔法。

2.改变角色属性的装备，包括戒指、护身符和铠甲等。

3.与魔法相关的装备，如隐身披风，它们本身具有魔法消耗值，使用时魔法值会逐渐减少。不过可以让Elmeric师傅使用“充电”技能为这些装备重新充满魔法值。

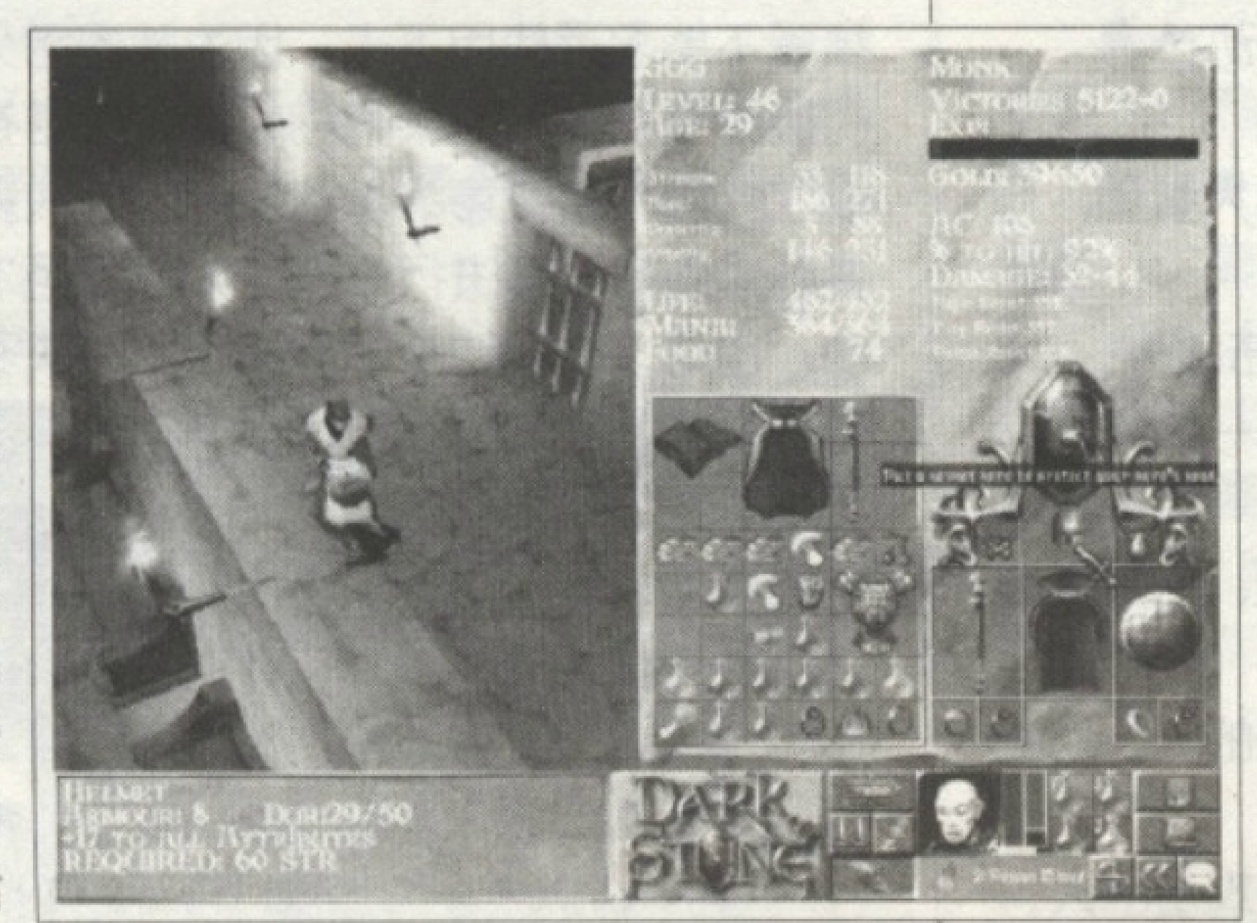


4.由基本装备加工而成的装备。在以后的冒险中，角色会得到一种魔法石，可以用来制造出颇具威力的武器，在战斗中可以向敌人施放魔法。

此外，还有些物品是受过诅咒的，这些物品或装备看起来一般都相当漂亮且威力强大，然而当你将它们装备起来后，它们会立刻失去表面的光泽变成深蓝色，不仅不会给你任何帮助，相反还会大幅度降低你的某些属性。你只有掌握驱邪技能或找城中的Irma夫人，才可以解除诅咒将物品或装备取下来。所以对那些未知名的物品一定要留心，尤其是那些看起来威力大得惊人的物品，最好回到城中后再试穿，中了招也没什么危险，可以马上解除掉。

冒险入门

1.如果想让电脑控制的角色施放魔法，首先要切换到那个角色，从魔法书中选择魔法，然后点击兰色显示计（魔法值显示计），它在红色显示计右侧（生命值显示计），会发现一条线。这条线顶端的部分是电脑角色施放魔法时耗费的魔法值，底端是保留的魔法值，这样可以避免使用那些消耗大量法力的魔法，然后回到自己控制的角色开始游戏。



2.如果角色太饿了，生命值就会减少

3.当武器和护具的最大耐久值或当前的耐久值降低的时候，武器或护具的价值就会下降。如果具有修理技能，在卖掉它们之前一定要先修理。

4.注意角色会变老。游戏开始的时候角色年龄是20岁，因此必须找到办法延长自己的青春，有钱时可以购买10万一瓶的青春药水，喝一瓶可以年青6岁。

5.善于使用技能。每种职业都有自己独特的技能，正确使用各种技能，可以得到很大的帮助。按下T键可调出技能菜单，然后选择要使用的技能，点击右键。

6.设置魔法快捷方式。首先按B键调出魔法书，接着按下数字键（1-8）。然后按住Shift键点击想要设置快捷方式的魔法。

7.按下L键，可以调出已经到过的地区菜单，选择想要去的地区，可以自动到达那里。

8.不同的角色组合可以达到良好的效果。让战士或亚马逊战士和刺客或盗贼配对，就能迅速敛财致富。当盗贼的偷盗技能和战士的修理技能都达到一定水平后，到地穴中探险。因为在地穴中从怪物身上偷到的装备总要稍好于在铁匠铺购买的装备，所以让战士修理这些偷来的二手装备，然后卖给铁匠，就能够很快得到一大笔钱财。

任务简介

整个游戏包含31层地穴，分为7个四层地穴和一个最终决斗的3层地穴。虽然地穴的标号是连续的，但它们之间并不连接，它们分布在四个地区中。游戏中的任务是随机安排的，每次开始新游戏，出现的任务都不尽相同，而且敌人的位置以及物品的安放都不一样，这样可以提高游戏的耐玩性。

1.嫉妒的老巫婆

很久以前，一个老巫婆施展了一种魔法，将那些胆敢比她美丽的女人全都变成了石头。许多年过去了，如今村中只剩下唯一的一个老女人，其他的女人都被变成了石头。首先与女人的丈夫们交谈，他们会提到邪恶的诅咒，接下来与老女人交谈，然后再到地穴去找到谎言之镜。谎言之镜是一面特殊的镜子，丑陋的人照它时，镜中的影象变美，而美丽的人照它时，镜中的影象变丑。将谎言之镜带给老巫婆，她就会解除诅咒，然后与其他复原的女人交谈，丈夫们就会交出水晶。

2.多病的丈夫

一个丈夫为了一份遗嘱给妻子喝下了毒药，现在他对自己的举动感到悔恨。首先要与这个丈夫交谈，然后找到帐篷附近的宝箱。打开宝箱，发现一封信。捡起这封信，交给这个丈夫，让他看过信之后，将他带到巫师那里。巫师会拿出一个杯子，说杯中需装满光明之泉的泉水。于是来到地穴，在地穴中找到四颗水晶，将它们摆放在光明之泉的周围，引导着紫色的光芒注人清泉，然后将杯子装满泉水，离开这里，将泉水给奄奄一息的妻子喝下去，她会为了感激救命之恩，交出另一颗水晶。

3.狡猾的商人德拉古斯（Drakus）

当走近德拉古斯的时候，他说他的宝物太阳之轮被卡里巴部落的人偷去了。他许诺如果能将太阳之轮找回来，就付给丰厚的回报。在地穴中，首先要通过一个成为卡里巴成员的考验，这样才能有机会进人神庙，拿回太阳之轮。找到一旁的老人，他说要先进人一个房间，现在的任务是要找到钥匙。为了能够找到钥匙，必须扳动右侧的杠杆，否则怪物会被释放出来。即便是最弱小的怪物也十分难缠。一旦得到了钥匙，快速穿过前面的门。接下来接受的测试是要杀死一名罪犯，将他干掉之后，成群的蜘蛛会前来骚扰，不过它们不难对付。在刑讯台的后面得到钥匙，然后来到下一间屋子。这里有三件武器，可从中挑选一件（我选择的是信徒之剑）。现在正式成为卡里巴的成员了，那个老人会拿出一个护身符。带上护身符进人神庙，找到一具死尸。检查尸体，找到一份笔记，读过之后得知神庙中有一条秘密通道。在神庙中可以通过两种途径得到太阳之轮：一是直接从桌子上抓取，这样一来所有的僧侣都会变成骷髅发动攻击；二是在左侧的墙上找到一个杠杆，拉动杠杆，进人秘密通



道。在古墓中搜寻，杀死这里的守卫者。他在临死的时候，会抛出太阳之轮。得到太阳之轮之后，去见德拉古斯。德拉古斯先是感谢为他找回了太阳之轮，然后他和他的手下都变成了怪物。将他们杀死之后，得到水晶。

4.失踪的邻居

一对夫妇说他们的邻居失踪了，而且他们的井也干涸了，他们还从井里听到了奇怪的声音。于是顺着井下的路来到地穴。在地穴中找到一些巢，不过现在先不管它们。继续向前走，发现一些骷髅，将他们杀死后得到恐惧护甲。回到那些巢跟前，穿上恐惧护甲，施展恐惧法术，所有的小蜘蛛都会从身前跑掉。这时候要迅速摧毁这些巢，救出邻居们。他们其中的一个人会拿出一把剑，说只有这把剑才能杀死蜘蛛女王。接下来继续前进，发现很多蜘蛛网，将蜘蛛网砍破后进入一个房间，这里有两个巢。还是使用刚才的策略，施展恐惧魔法，将巢破坏掉，最后挥动利剑杀死蜘蛛女王。回到地面上，邻居们为了感谢你交出水晶。（如果在这次任务中想多挣些钱，可以将恐惧护甲卖掉，当遇到小蜘蛛时，使用反射魔法，这样可使小蜘蛛自相残杀）。

5.天神之剑

通向天神之剑的路已经被一道栅栏堵上了，于是走过去与沙第迪尔交谈，他说一种新型怪物正在蛋中孕育着，于是赶忙直奔地穴。进入地穴后，在一个房间中找到一些巨大的蛋。如果直接攻击这些蛋，就会出现提示，要首先得到天神之剑。在四周巡视一下，找到一个囚徒，他交出天神的信物。按原路返回天神之剑所在地，将天神的信物放在石头上，打开栅栏，杀死一些怪物，得到天神之剑，然后回到地穴中。使用天神之剑将所有的蛋破坏掉，接着向前走，遇到一个老人。他称赞你诛杀巨卵的英勇行为，拿出一把天神匕首，以后要用它来得到水晶。继续向前走，最后发现前面有两个高台，水晶在其中的一个高台上。可是每当准备得到水晶的时候，自己总是被传送到另一个高台上。这时需要使用天神匕首，将它插入一个高台，这样就可以得到水晶了。

6.麦尔科伊尔（Melchoir）的请求

在路上遇到了麦尔科伊尔和他的朋友，他们说麦尔科伊尔的妹妹被一个邪恶的男巫绑架了，于是决心帮助他们。来到一间屋内，小心翼翼地避开魔法箭的攻击，穿过前面的门进入另一房间。在这里遇到3个女孩，还有邪恶的男巫，他会不断施放魔法，只要使用反射魔法就可以将他轻松干掉。将男巫杀死后，与三个女孩交谈，发现其中两个已经被洗了脑，如果不及时赶到，另一个女孩也将被洗脑。这时她请求帮助她的姐妹恢复神智，答应她后来到下一个区域。在这里遇到了寻找妹妹的麦尔科伊尔，他已经奄奄一息了。麦尔科伊尔拿出一个信物，要交给他的妹妹。拿到信物后按原路返回，找到三个女孩，将信物交给麦尔科伊尔的妹妹。她用这件信物恢复了另外两个女孩的神智，然后拿出一个永生战士的号角。回到地面上，来到墓地，将号角放到永生战士的墓碑上，他就会复活。将永生战士杀死之后，带着得到的头盔返回地穴。在地穴底层，会发现很多的魔法炸弹，这些魔法炸弹只有装备了永生战士头盔的人才能看到。必须熟练地穿行于魔法炸弹之间，扳动3个杠杆，移开水晶周



围的魔法炸弹。得到水晶之后，既可以与4个巨人战斗，也可以脚底抹油——溜之大吉。

7.诅咒之城

首先会遇到一个守卫，实际上他是一只怪物。与他交谈后，他说谁也不许进入永远遭受诅咒的城市。现在既可以从他那里偷盗钥匙，也可以再次与他交谈。不管怎么做，都会面临一场激烈的战斗。得到钥匙后，进入诅咒之城。接下来要找到三件信物，必须通过布满长钉的房间。要仔细注意长钉的运动规律，否则会损失80点生命值。得到三件信物后，继续深入地穴，找到诅咒精灵，将三件信物交给他，然后将他杀死，释放他的灵魂，他会交出一颗水晶。

8.富足号角

来到一个村庄，得知这里唯一的食物来源——富足号角被人偷走了。村民派出一个人去寻找，但他一直都没回来。于是决定帮助村民找回富足号角。顺着梯子进入地穴，遇到先前寻找富足号角的那个村民的灵魂，他请求帮助找回号角，然后将它带回村庄。继续深入地穴，会发现火精灵的巢穴，在进入巢穴前那个灵魂会提示说要从这里拿到火元素之球。接下来又找到冰精灵的巢穴，那个灵魂又一次提示说要拿到冰元素之球。最后来到邪恶男巫的藏身处，那个灵魂索

要冰元素之球和火元素之球，然后利用二者制成一件斗篷。穿上斗篷后便可穿墙找到男巫，使用反射魔法对付他，杀死他后得到富足号角。将富足号角归还给村民，离开村庄的时候，会再次遇到那个灵魂，他为了表示感谢交出一颗水晶。

9.解救独角兽

在路上遇到一位仙女和一只独角兽。仙女说她的朋友独角兽被一个邪恶的男巫使用挂锁捕获了，她请求帮忙解救独角兽，并希望能够带上她一起冒险。答应了仙女的请求后，与仙女一起来到一扇铁门前（如果没带上仙女同行，那么就无法穿过这个钢门）。如果你点击钢门，仙女就会说她能够飞到屋子的边缘，扳动那里的开关，打开大门（点击仙女，再点击大门）。接下来，还需要仙女的帮助打开另外几道大门，最后仙女被绑架了，邪恶的男巫不断施展着魔法冲了过来。杀死男巫后，在右侧的墙边救出被关在笼中的仙女。仙女说她从男巫的口袋里偷到了钥匙，交出钥匙后她便消失了。回到地面上，用钥匙打开挂锁，救出独角兽，然后与仙女交谈，她会交出一颗水晶。



10.毒水池

一个名叫Eraldus的男子说他得到了一把威力巨大的利剑，而且还说他的妻子被囚禁在地穴之中，那里有成群的蜘蛛。他本想独自去解救妻子，但又惧怕地穴中的蜘蛛。于是定下了一笔交易，如果能将他的妻子从地穴中救出来，他便送上那把利剑。进入地穴，在第一层找到那个囚禁Eraldus妻子之处，而钥匙却要到下面几层地穴寻找。在地穴内会遇到一些毒水池，需要将解毒药倒入池中，当所有毒水池的毒性消退之后，一颗水晶便会在眼前出现。如果还想得到那把利剑，就去将那男子的妻子解救出来，也算得上是一件行善积德之事。顺便说一句，那把剑没有那个男子说的那么好。

11.芦笛之音

在一个池塘前发现一只鼓，敲击这只鼓，一位仙女会出现在面前，教你如何用芦笛演奏蛇之曲。接下来探索地穴，直到找到全部5支芦笛，然后来到一间散发绿光的屋子前。这间屋子形状奇特，上面有几个头。将芦笛按照从小到大的顺序插入其中，巨蛇便会打喷嚏，不过时间短促，因此要抓住时机放下木制支架，迅速钻入屋子，得到水晶。

12.失踪的婴儿

在一个破落的村庄，一位妇女诉说她的孩子被可恶的蜥蜴人偷走了。答应帮她找回孩子后，进入地穴，会遇到这个女人的丈夫。他受了很重的伤，几乎送了命。你不忍心看着他丢掉性命，送他一瓶疗伤药，作为回报，他拿出了一个隐身卷轴。带上隐身卷轴继续探索地穴，来到底层，使用隐身卷轴进入这里的寺庙。这时既可以继续隐身，偷偷地抱走婴儿，也可以大干一场，杀死所有蜥蜴人，然后将婴儿交还给那个妇女，她会交出一颗水晶。

13.兽人恶棍

一位老人控诉了兽人欺凌弱小的行径，不禁让人怒火中烧。在大陆上找到兽人的营地，杀光所有兽人，得到他们失落的水晶。回到老人那里，将水晶交给Horgan，他会交出一个护身符，并且指引如何探索地穴。进入地穴后，在第一层来到Gartol的巢穴。杀死所有骷髅，然后再杀死Gartol，得到他的佩剑。接下来找到另一个名叫Digmar的骷髅，杀死他并得到他的佩剑。来到地穴底层，用先后得到的两把佩剑分别刺入两颗头骨，杀死最后出现的骷髅Hassen，得到水晶。

14.财宝、雕像和断桥

一个可怜的僧侣丧失了视觉，他需要你帮助恢复视力。进入地穴后你在两只箱子中找到了眼球（Ocular Globe），然后将它们复归原位（在本层地穴），得到一个雕像。来到下一层，得到唯一的一个眼球，接着再到下一层，得到两个眼球。然后返回上层，将其中的两个眼球复归原位，得到另一个雕像；接下来在底层得到最后一个眼球，然后返回上层，将眼球复归原位，得到最后一个雕像。带着雕像来到底层，发现这里的形状仿佛是一面时钟。将金雕像放到7点钟的位置，将银雕像放到10点钟的位置，将铜雕像放到3点钟的位置。这时一旁的箱子会打开，得到镭之眼（Eye of Ra）。将镭之眼交给失明的僧侣，他会拿出一个放大镜（如果玩过N64的Zelda，就会知道这个放大镜迟早会派上用场）。接下来找到Gar，从他那里得到一些鱼。带着鱼找到Rhino，他是一个能工巧匠，可以修复任何想要修复的东西。将Rhino带回Gar那里，让他修复通向小岛的断桥。使用放大镜阅读岛上的标记，根据明确详细的指引得到一本圣经。来到伊尔勒斯寺庙（Temple of Eras），将一些食物放到盘子中。让伊尔勒斯看过圣经后，将圣经交给僧



侣，然后再回到伊尔勒斯那里，他会交出一颗水晶。

15.死亡之城

进入被称作死亡之城的地穴后，来到几个传送区前。在这里反复徘徊，直到被一个传送器带到一间小屋内，这里有一支影之花（Flower of Shade）。在地穴中有三支影之花，采用相同的手段将它们得到后，返回地穴入口外面的死亡之圈，将影之花分别放在每个死亡之圈内。接着来到生命之圈前，拾取这里出现的花朵，然后返回地穴底层，将花朵放在每个小金字塔上，就能获得水晶。

16.不朽的请求

在一间小屋前遇到一个妇女和一个男巫Langolin。与Langolin交谈，发现他正在努力解救那个妇女的丈夫。注意无论做什么，都不要将自己手中的智慧水晶交给Langolin，因为他实际上是一个妖怪。进入地穴找到青春之泉，杀死这里所有的妖怪后，得到青春泉水和不朽泉水。如果发现自己的年纪大了，那么可以喝下青春泉水，使自己年轻一些。接下来继续探索地穴，得到青春泉水和不朽泉水。在地穴底层，找到Langolin，与他交谈后，他会原形毕露。将Langolin和他的喽罗杀死后，使用智慧水晶得到另一颗水晶。

17.梅杜莎的神话

在地穴附近遇到一个妖怪朋友，他说要无偿提供帮助（天底下会有这么好的妖怪？）。进入地穴后，不要理会妖怪的警告，来到图书馆，遇到Atenus，从他这里得到一些有用的信息。来到下一层，找到那个妖怪栖身的屋子，在另一端的门前找到长生不老药。继续探索地穴，杀死梅杜莎得到两枚Atenus需要的长生不老药。回到Atenus那里得到一个灵魂之瓶（vial of spirits），然后来到底层去取水晶，没想到那个妖怪已经提前拿走了。妖怪的坟墓就在这一层，使用灵魂之瓶可以让妖怪出现，杀死他后得到水晶。

18.三个魔鬼

来到一个妖精的营地，将这里的妖精全部杀光。其中的一个妖精会丢下一把斧子，这把斧子一定要交还给一个名叫Gaetan的家伙，他会拿出一面魔鬼之盾，这是一件探索地穴的必需品。进入地穴后，直奔地穴的中心原由之路（Road to Reason）。转动开关后，要以最快的速度离开这里，躲避地雷造成的伤害。接下来击打雕像得到一颗宝石，然后既可以杀死巨蛇获得经验值，也可以直接到下一层地穴。在中心地带的迷宫，必须躲避射向自己的火球，击打另一座雕像，又得到一颗宝石。来到下一层地穴，在中心地区找到巨大的蠕虫，杀死它后，击打雕像，得到最后一颗宝石（注意这里钻出来的蛇）。在地穴的底层，将宝石放到一根柱子上，然后带上头盔和魔鬼之盾，得到水晶。

19.男巫的最后心愿

进入大陆上人迹罕见的地穴，顺着小径来到一间闪烁着光束的房间，里面有一个濒临死亡的男巫。他拿出一把圣弓，请求帮助他消灭邪恶德鲁依。来到下一层，找到一座雕像，将它破坏后激发出另一道光束。继续向下走，如果想得到经验值，可以唤醒沉睡着的骷髅卫士，不过一定要确保能够破坏这里的雕像。再向下走，找到由一群德鲁依守卫的最后一座雕像。杀死德鲁依，摧毁雕像，然后返回最初的房间，得到水晶。

20.吸血鬼

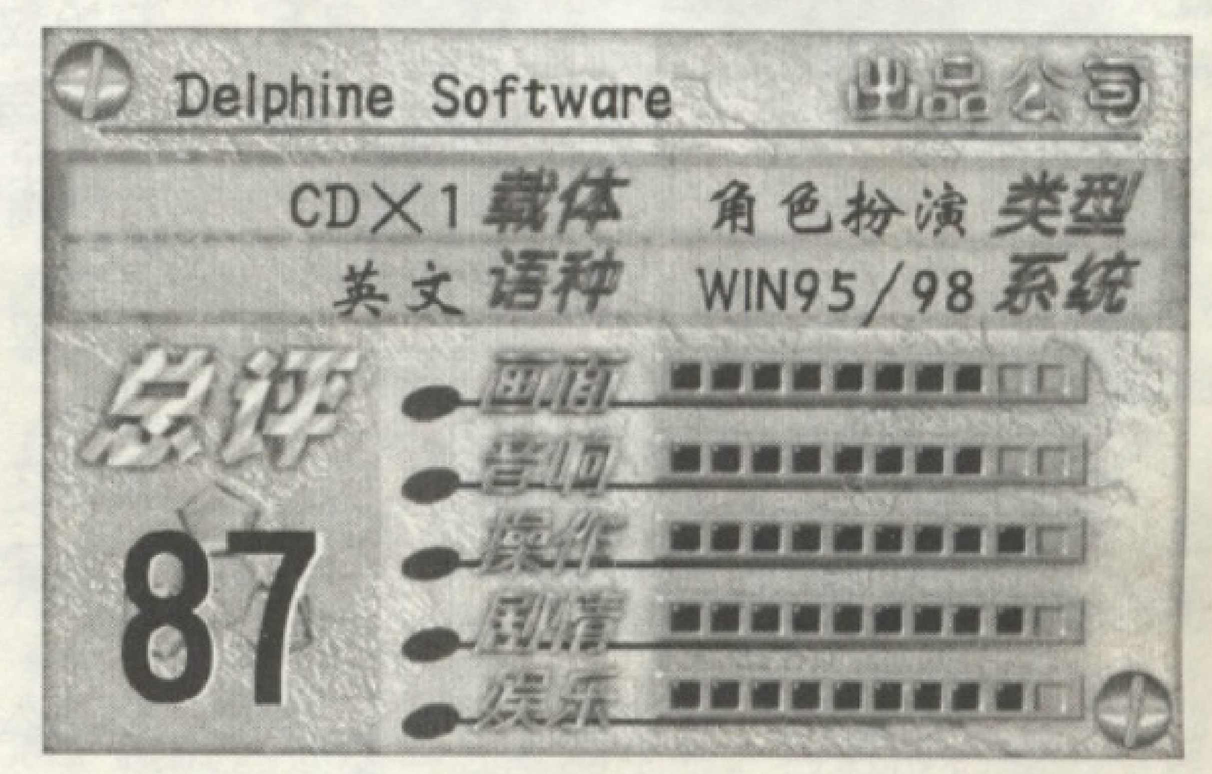
与入口外面的家伙交谈，得到一支火炬。进入地穴后，在一间屋内找到一把能够打碎岩石的铁锤。接下来离开地穴找到鼠人的营地，使用铁锤打碎巨石，杀死鼠人，得到一根权杖。回到地穴，通过一个传送器来到一个房间，杀死变成吸血鬼的家伙，然后来到地穴的底层，找到吸血鬼巢穴。将权杖交给吸血鬼，没想到吸血鬼突然发动攻击，杀死吸血鬼后得到水晶。

21.神圣数码

在一个僧侣那里拿到卷轴后进入地穴，穿过一个迷宫后找到水晶之屋，可是这里的水晶不是真的。继续探索地穴，找到一个家伙的尸体，发现了神圣数码，然后来到一座雕像跟前，对出数码540，得到水晶。

22.最终决斗

这是最后一役，大鬼的能力比想象中要强很多。首先要使用定时球（time orb）攻击他，然后使用一切能够用得上的道具，最后放手一搏，干掉这个家伙（注意用得上的物品一定要放在快捷栏里，以免延误时间）。得到钥匙后，打开右侧的门，得到终极财宝。然后返回村庄，在黑宝石上记下日期。最后欣赏游戏结局和音乐录像——《黑宝石的光芒》。



上帝也疯狂 未知的世界

POPULOUS: UNDISCOVERED WORLDS

北京 枫茗轩工作室

“我的继承者，还记得我吗？还记得我曾赠与你的面具吗？现在，我们过去的敌人又回来了，他们的目的就是要毁灭掉我们的部落。虽然我现在已经成为了神，可以来帮助你渡过难关，但是一切还需要你自己来奋斗，部落的生死存亡就掌握在你一人的手中了……”

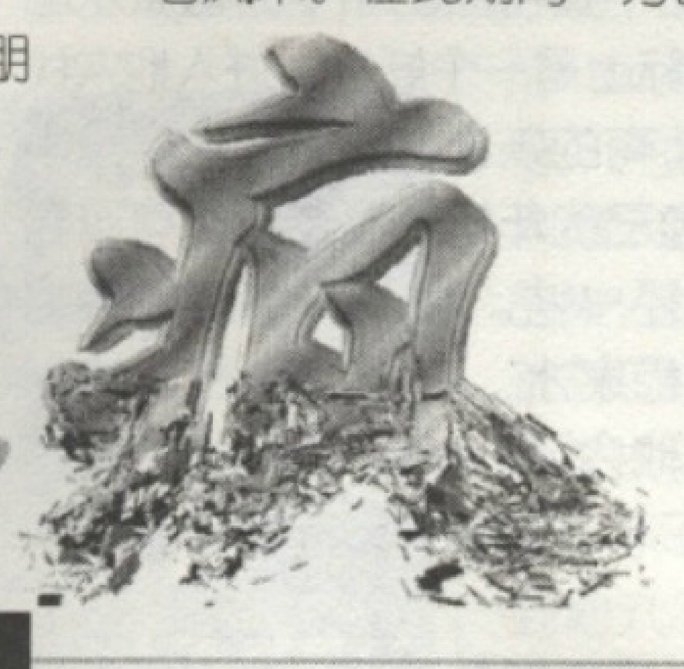
是的，在这个未知的世界中，我们这位年轻的祭司确实要面对比以前更为强大的敌人，这一切不仅是对她的挑战，也是对我们这些“上帝迷”的挑战，还是让我们一起携手，共渡难关吧。（说明：红方为D A K I N I族，黄方为CHUMARA族，绿方为MATAK族，我方为蓝色。本攻略中的方位按前后左右的方式描述。）

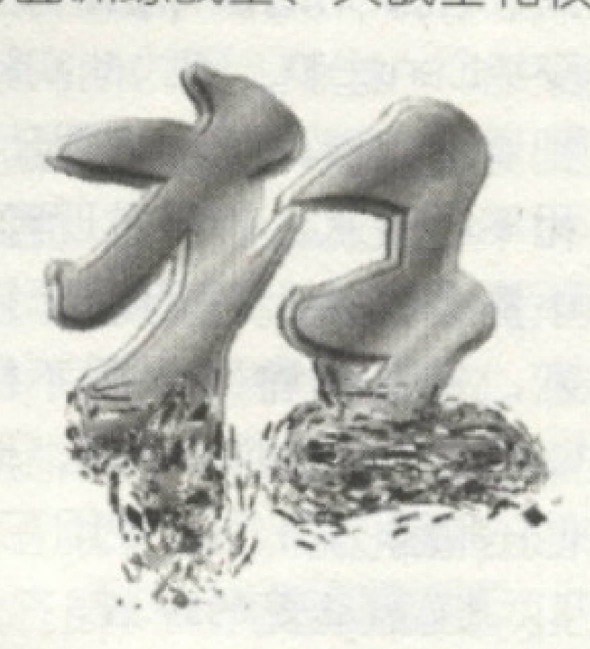


第一关 余波

AFTERMATH

“我的继承者，我那些老朋友还没有死，他们又回来了，并且还掌管着他们的部落，看来你又有事情可以做了。我会按照你的要求来帮助你的，但是在此之前你必须证明给我看，你值得我帮助！”





本关只有一个红色敌人，敌我双方各在一座岛上，一开始敌人非常强大，好在有已经成为神的前任祭司的神力相助，从天而降给敌人放下几个闪电、地裂、火山什么的，最后还饶了一只叫作死亡天使的魔法飞龙陪他们玩玩，搞得他们大叫“费厄泼赖”，嘿嘿，这年头“黑哨”都这么多，这点小打小闹又算什么，你们就认了吧。趁敌人一片混乱，元气大伤之际，我们赶快开始发展吧。

首先立刻让手下的六个勇士开始建造两间茅屋，然后以最快的速度皈依岛上的土人，应该最终可以“收集”到二十几名勇士。在此期间茅屋已经盖好，接下来立即让他们建兵营和第三间茅屋，最后再建神殿和火战士营。都建好后如果还有空地可以再盖两间茅屋，注意不要离敌人的岛过近。在此建设期间祭司登上一侧的小山膜拜山崖上的祭坛，引发一个陆桥术，使小岛和一座海上小山连接起来，完成后祭司赶快返回营地，同时派三名士兵去小山上膜拜神像，以获得三发龙卷风术。在此期间一方面训练战士、火战士和牧师，一方面盯住敌人最前沿的两座高塔，敌人的祭司会时常登上右侧的高塔，用她那讨厌的小法术给我们添乱。因此只要发现敌人祭司登上了高塔，就立刻赐她一个闪电术，这样还能“换”一些额外的魔力回来。当三发龙卷风术都到手后，将所有勇士都拉出来训练，最终我们应该拥有十个牧师、十个火战士和二十六七个战士。当我们的祭司再一次将敌人的祭司从高塔上送上西天后，立刻膜拜前方的祭坛引发一个陆桥术，将敌我双方的两座小岛连起来。然后调动所有兵力发动总攻，首先去拆离我们最近的敌火战士营，敌人虽然暂时没有了祭司，也会蜂拥地冲过来。这时应利用好我方的牧师阻挡敌人的战士，将他们转化过来，以火战士、火球术和黄蜂术驱赶或消灭敌人的牧师和远处的火战士，用闪电术和龙卷风拆毁敌人的兵营和神殿，并杀死成群的敌人和他们复生的祭司，将敌人的营地分三块逐块吃掉



直至首战获胜。

第二关 熔岩流 LAVA FLOW

“这座岛屿上的图腾柱会将毁灭性的自然力量召唤出来，你要小心了！不过你也可以利用这个办法实现你的目标：消灭DAKINI部落。”

一开始敌人的阵势大得吓人，他们有一大一小两个营地，而我们则被扔在一座坑洼崎岖的小山上。敌人会在三分钟内发动第一次袭击，所以行动必须迅速。

不必理会身旁的祭坛，那只会引发一次岩浆喷发接通到对面小岛的路，没什么实际意义。当祭司诞生后要立即在右侧平原的海边靠山一侧建一座守望塔，同时马上皈依左前方洼地里的一大批（五个）野人，再赶快皈依右侧平原上的野人，最终应该可以获得至少十五个勇士（如果手快运气好的话可以得到二十个人）。此时守望塔应该已经建好，接着马上在旁边建兵营，并训练四五名战士，祭司则站到守望塔上。注意敌人很快就会从海上过来，不要等他们下船，用一个黄蜂术把他们掀到海里。接下来建一座神殿，并训练两名牧师，将牧师和



战士圈在一起准备抵挡敌人的偷袭。现在可以放心盖茅屋发展人口了，再建一座火战士营，把火战士放到守望塔上。随着营地面积的不断扩大，应在沿海一线每隔一段距离建一座守望塔（共建四座），并在塔与塔之间安置三支防守队伍构成一道防线（每支队伍由三个牧师、两个火战士和七八个战士组成），这样可以挡住敌人从不同方位发动的袭击（好在本关敌人的祭司不过来）。

营地有了保障，我们的祭司就可以乘上缴获来的小船去海上的小岛膜拜祭坛，获得四发陆桥术，再用此术将海中的石像岛与我方的大岛连起来，然后派四个人去膜拜石像，可得一发火山爆发术。接下来就是大力发展人口，积极扩军备战的时候了，在此期间我们的祭司可以去敌人营地附近搞些破坏活动，比如放几个闪电，布几片毒沼什么的，消耗敌人的部分兵力，不过要小心敌人守望塔上的火战士。另外可以利用陆桥术将我方营地所在区域“修”平整，多盖些茅屋以获得更多的人口。当兵力人数达到五十个以上后，就可以组织进攻了。利用敌人“送”过来的小船，从海上过去，结合闪电术，先将敌人的那个小营地铲平。再以火山爆发术、毒沼术、黄蜂术、闪电术为铺垫，以二三十人的兵力将敌的大本营彻底端掉。

第三关 灵魂幸存者 SOUL SURVIVOR

“祭司，我将一个礼物藏到了这个世界中的一个祭坛中，它可以毁掉你的敌人。不过你要小心了，一旦它先落到敌人的手中，那么厄运将会降临到你们的身上。”

这一关我们和敌人在同一座岛上，中间的祭坛是敌我双方必争之地，谁先膜拜祭坛成功，谁就能取得决定性的胜利。由于敌人的力量从一开始就比我方大了数倍，且无险可守，所以只能以速战的方式抢夺中部的祭坛。因此战役一开始就要立刻建一座兵营，接下来是神殿和火战士营，而后再建一座兵营，并且在一开始时就停下火球术，改为积蓄闪电术。在搞建设的同时尽可能地皈依营地周围的野人，并尽快地送他们去训练（五六个牧师和五六个火战士，其他均为战士）。敌人在五分钟内就会去膜拜祭坛，暂时先不管他们。注意不要让我方人员跑到中间地区或我方营地路口的两座守望塔上，否则会引来敌人祭司大量恶毒的咒语。

当我方祭司在完成对周围各处野人的皈依后（我方总人数应在三十上下），也应该拥有将近两发闪电术了，这时可关闭皈依术，沿右侧海岸边溜向敌人营地，趁敌人巡逻兵远离的空当，接近敌右侧的守望

塔，敌人的祭司就在上面，给她一个闪电后立刻往回跑，敌祭司死后遗失的魔力又给我们添了两发闪电术，于是再顺手给那些正在拜祭坛的家伙们来一发，以达到减缓敌人膜拜速度的目的。当我方人员全部训练完毕（五六个牧师、五六个火战士、二十个左右战士），敌人的祭司早已重新站到了守望塔上，而我们的祭司也已蓄满了四发闪电术，并至少拥有了一发黄蜂术。此时敌人膜拜祭坛马上就要成功了，我方兵力齐聚营地路口，祭司故技重演，溜过去一个闪电毙掉敌祭司（行动前先存档），往回跑途中再一个闪电崩飞那几个膜拜的家伙，我方部队立刻压上，分出六个士兵去接着敌人的"进度"膜拜祭坛，其他兵力冲向敌营地路口展开混战（旨在引开敌人，无须深入敌后），我方祭司随时注意敌祭司动向，不能让她活着接近祭坛，同时还要保护好我方祭司，大约坚持十秒种左右即可大功告成，随着祭坛的消失，敌人营地里火山崩发，敌人死伤殆尽，倾刻之间强虏灰飞烟灭。

第四关　地球村

WORLD WIDE WEB

"在这个世界中，你将面临极大的考验。我的继承者，在这里没有人能够建造训练营，不过我会通过一种特殊的方式，让你们得到自己想要的士兵。"

这一关我们和两个敌人都无法进行训练，只能通过膜拜三块大陆之间的三座祭坛——战士祭坛、火战士祭坛和牧师祭坛，向天神祈求赐予士兵（说白了就是平地变出个兵来）。战士祭坛在左边我方和红方敌人之间，火战士祭坛在右边我方和绿方之间，而牧师祭坛在红方和绿方敌人之间。一开始敌人会首先占据祭坛开始膜拜，红绿双方还会为争夺牧师祭坛而发生一场小冲突，多数情况是绿方获胜。我方一开始先尽可能地皈依四周的野人，不必建任何建筑，因为这个世界里的野人是"皈"之不尽的。将本地区的野人大体搜罗完后，我方应该拥有二十几名勇士。而后全体向左开拔，将战士祭坛前的红方人员统统干掉，留下八九个勇士在这里膜拜，其他勇士和祭司一起继续向前走，途中又可以皈依不少野人。当路过红方营地时不必急着把它拆掉，我们此行的主要目的是夺取牧师祭坛，但如果碰到红方的勇士或祭司则还是把他们干掉为好。当走到牧师祭坛前时，我方应该又有二三十名勇士了。祭司立刻以魔法开路，全体勇士一鼓作气冲过去将祭坛夺下，并死守这里。战士祭坛那边尽管又被红方夺了回去，但我们也已经拥有一些（四五个）战士了，他们可以加强牧师祭坛的防守力量。很快我们便拥有大量牧师了，再加上不断皈依过来的勇士，真是人丁兴旺得不得了。绿方过来抢祭坛的勇士和火战士不是被干掉，就是被牧师拉入了我们的阵营。而红方经过开始时与绿方的火并，又经过一次我方的扫荡，一直处于下风，我们很轻易地便将战士祭坛夺了回来，并扫平了红方的营地。接下来我们聚集兵力，从绿方营地的后方包抄过去，绿方的火战士根本不堪一击……

第五关　人盾

HUMAN SHIELD

"在这个世界中DAKINI部落和CHUMARA部落早已联手，他们的力量实在太大了，而你和MATAK部落一样，都是在他们的阴影下勉强维持。不过MATAK部落的位置更为不幸，一旦他们被消灭了，那么下一个遭受此命运的就是你了。"

这一关我们需要利用一个弱小的敌人来作我们的"人盾"。在这个世界里，红、黄两方在同一块大陆上，且他们是结盟的，非常强盛；绿方和我方在同一块大陆上，就在我方的右边。绿方的势力较弱，他们同样是我们的敌人。战役开始后三分钟内红黄两方就会合攻绿方，各种强力法术让人胆战心惊，不过在消灭绿方之前，他们是不会来攻击我们的，因此我们一定要既联合又斗争，想办法保护好这个"人盾"，也不要让他们打过来，以使我方营地平安无事。由于红绿两方只需四五轮攻击，大约在十分钟内就可以将绿方消灭，所以我们的动作一定要更快才能赶得上趟。



一开始先建三间茅屋，同时皈依周围的野人，大约能得到十四五个勇士。而后建气球屋，再建火兵营，完成后马上制造气球并训练火战士，并接着盖兵营、神殿和更多的茅屋。在这一阶段我们主要依赖的是火战士，让他们两两一组乘上气球，安置

在绿方营地右侧海岸线以外的海面上空，依照我们的估计放在敌船可能途经的地方，主要目的是要消灭敌人的祭司，如果能把所有敌人都揍进海里喂鱼就更好了，不过这得一步步来，初期肯定不行，我们还得时常追上岸去解决敌人的祭司，让她少使两个缺德法术，而后再退回到哨位上。注意驻守的位置不可离海岸线太近，否则我们会和绿方打起来，但也不可离得过远而失去防守意义。每当我们生产出一个气球就立刻装上火战士放出去，这样我们的弧形海岸防线便会逐步形成，用不了多久我们便可掌握敌人的行动规律——红方多半会从海岸线左侧过来，而黄方则可能由中间或偏右一点的位置过来，每次约有三四条船。我们可以在敌人常走的地方多放两三个气球，管保叫敌人的祭司上不了岸，而其他敌兵就算能抗到岸上也已是重伤，不会对绿方构成严重的威胁。最终我们共使用了近三十名火战士，所构筑的空对海防线几乎将红黄两方的攻击全部瓦解在海面上，这时绿方也刚好被打得只剩下一口气了，无法训练任何兵



种，因此我方只需在和他们相临的路口略加布防即可（十几个人的兵力）。接下来便是我们稳步发展的阶段，不必担心我们的营地会受到打搅。可使用陆桥术扩展营地使用面积，尽可能多地盖茅屋。经过一段时间后，我们的总人口鼎盛到了极限（二百人），我们拥有了一支超级强大的武装力量，而祭司的各种法术也全部蓄满了，反攻的时候到了。先派几个间谍化装成敌人去敌营地把大致情况摸清楚（就是除去黑雾），同时将敌人来攻时丢下的小船全部利用起来，共组织八十余人的大军，在红方营地的背后登陆（就是红方祭司转生的地方），我方祭司乘气球相随。刚一登陆就发现一座石像头，立刻派五个士兵过去拜一拜，得到一发死亡天使术，不用犹豫，立刻放出去，让天使陪他们玩玩。再拜一拜，又得一发，也一并放出去，红、黄两家各得一只天使，这样才公平，省得有人无病呻吟乱喊"黑哨"。然后祭司小心翼翼地上前（躲着点火战士），闪电、龙卷风、地震、火风暴全招呼上去，接着大军上前掩杀，注意不要冲得太快太散，要一块一块地吃掉，对敌人的祭司尤其要随见随解决，不能给她发威的机会，在我军漫山遍野的强大攻势面前，敌人难逃灭亡的命运。最后在打扫战场时，我们又发现在一处高地上还有一座石像头，过去拜一拜，得到一发火山爆发术，正好用在绿方残存的营里，它一下子就被解决掉了，我们成了这里真正的霸主。

第六关　无人岛
NOMEN LAND

"你现在身处一个十分危险的环境中，祭司，DAKINI部落和CHUMARA部落对你这个连营地都没有的人来说实在太强大了，要想在他们的土地上建立起你的营地可实非易事。你必须离开岸边，不过你一定要从敌人那里带走你所需要的东西，并明智地使用你的资源。"

我方的处境极端困难。黄、红两方的营地分布在前方左右的山坡上，他们的势力极为强大，而我方仅有六名牧师环司祭司左右。我们所处位置可说是一片穷山恶水（还好没泼妇刁民，否则最好的下场就是死了），根本无法建设，而且还在红、黄两方的夹击之下。更为糟糕的是，我们的祭司又得了健忘症，忘记了皈依野人的咒语，也记不起建造神殿的方法（天哪，这么傻，真不知她是祭司，还是祭祀用的猪头），看来我们只有远奔他乡以谋生路了。

战役一开始，祭司和六个牧师一起向前走，避过一小队敌兵，来到海边一处祭坛前膜拜，得到一发隐形术。于是将二名牧师隐形，穿过红方的营地到大陆另一边的海岸边偷得两只小船，再绕个大圈划回来装满五名牧师去对面的海上小岛膜拜石像头，获得一发

陆桥术。这边的祭司走上红方营地旁边一个小山坡，对着红方营地后方的知识库使用陆桥术把路接通，走过去一个火球术将知识库前的几个小兵崩飞，膜拜知识库后获得神殿的建造方法。另外在黄方营地边还有一座藏有间谍营建造法的知识库，不过对我方没多大用处，不取也罢。祭司走下山坡登上小船，来到海中小岛，马上膜拜岛中心的祭坛，得到一发决战术。接着有少量敌人乘船过来骚扰，



不过在我方六名牧师的齐心“感召”下归依了过来，还带来了额外的小船。接下来要解决的是劳动力问题，否则我们还得困死岛上。于是将所有人员装上船，特别留出一两条较空的船。岛的对面的大陆是黄方营地，有一左一右两个路口。先让祭司登陆去左边的路口，用火球术轰开拦路的几个小兵，再用闪电术将站在营地中间守望塔上的黄方祭司干掉。劈完闪电后马上往回跑，上船去右边的路口，用一发闪电术打坏路口中间的敌守望塔，再用火球术清理掉岸边的敌牧师和战士（可存取档多试几次）。让一名牧师划船过来登陆，站到被打坏的守望塔旁边，这样赶来修守望塔的许多敌勇士都会受到这名牧师的召唤，

不一会儿便有人叛变过来。于是立刻让他们上船，装满一船后马上运走，再装另一船。一般情况下敌人被干掉祭司很快就会转生回来，并以黄蜂术驱走我方牧师，不过此时我们已经拥有六七个勇士，搞建设的人手应该够了。



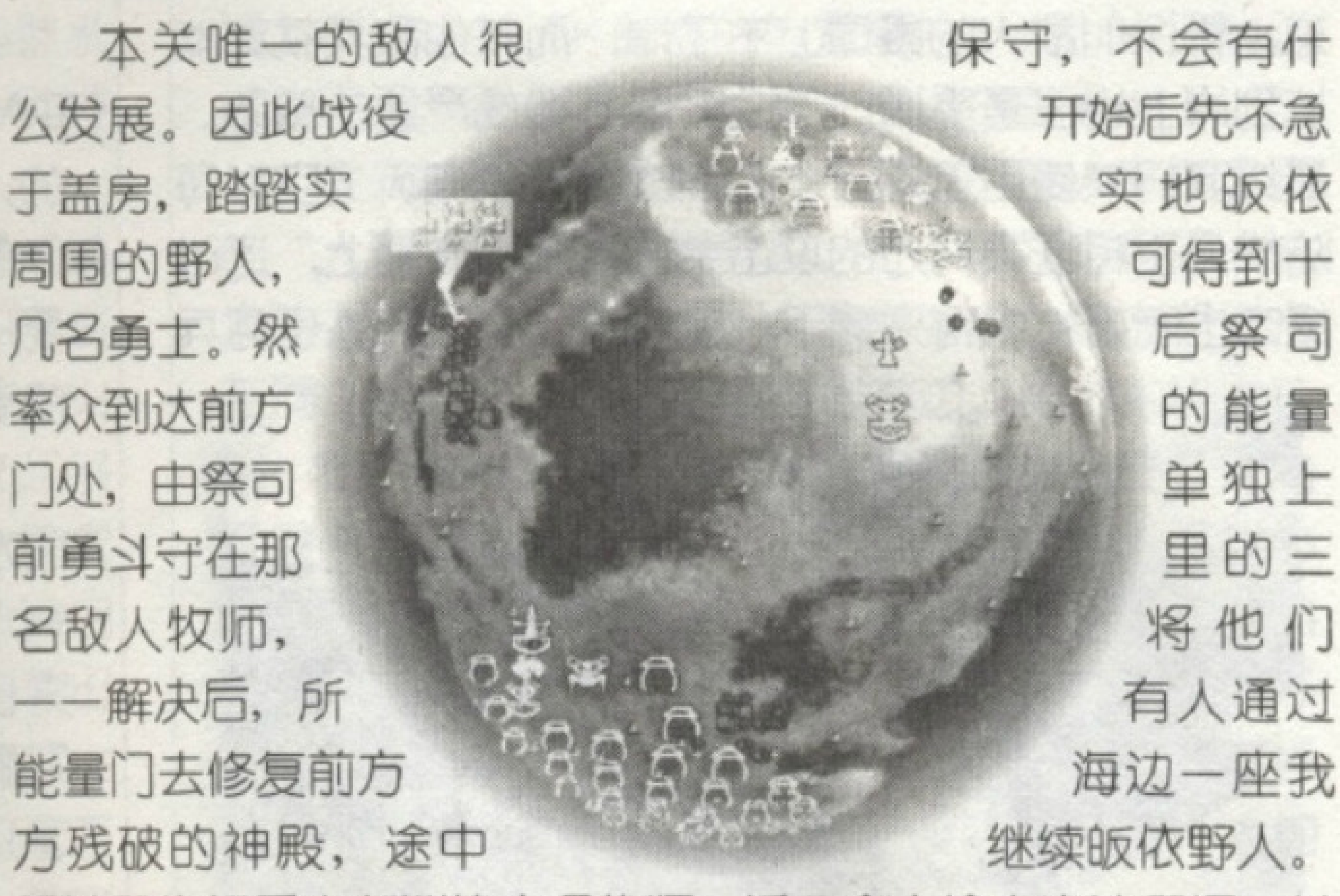
回到海中小岛上，弃船登岸，这里林木资源丰富，盖房不愁。先让勇士们在海边建一座守望塔，让一名牧师站到塔上，然后挨着守望塔建两座茅屋，再建兵营和神殿，而后随着人口的增长再陆续盖茅屋，建守望塔。不断地训练战士和牧师出来，在小岛沿岸六七个一群的组成防线。祭司的魔法此时已应全部蓄满，随时准备应付紧急事件。当岛的四周平地都盖满了茅屋后（且都升为最高一级），也就意味我们达到了人口极限，总人口应该在八十左右。这时可开展大规模集训，练出五六十名战士，二十个左右牧师，训练完成后祭司立刻施放决战术，一个宏大、壮丽的场面立刻呈现在眼前，冲锋吧！我的战士们……

第七关 保护伞

PROTECTION RACKET

“MATAK部落利用上古魔法石的力量将他们的营地保护起来，为了消灭敌人，你必须使其失去作用，或是也用它来保护自己。”

本关唯一的敌人很保守，不会有什么发展。因此战役开始后先不急于盖房，踏踏实实地皈依周围的野人，可得到十几名勇士。然后祭司率众到达前方的能量门处，由祭司单独上前勇斗守在那里的三名敌人牧师，将他们一一解决后，所有人通过能量门去修复前方海边一座我方残破的神殿，途中继续皈依野人。



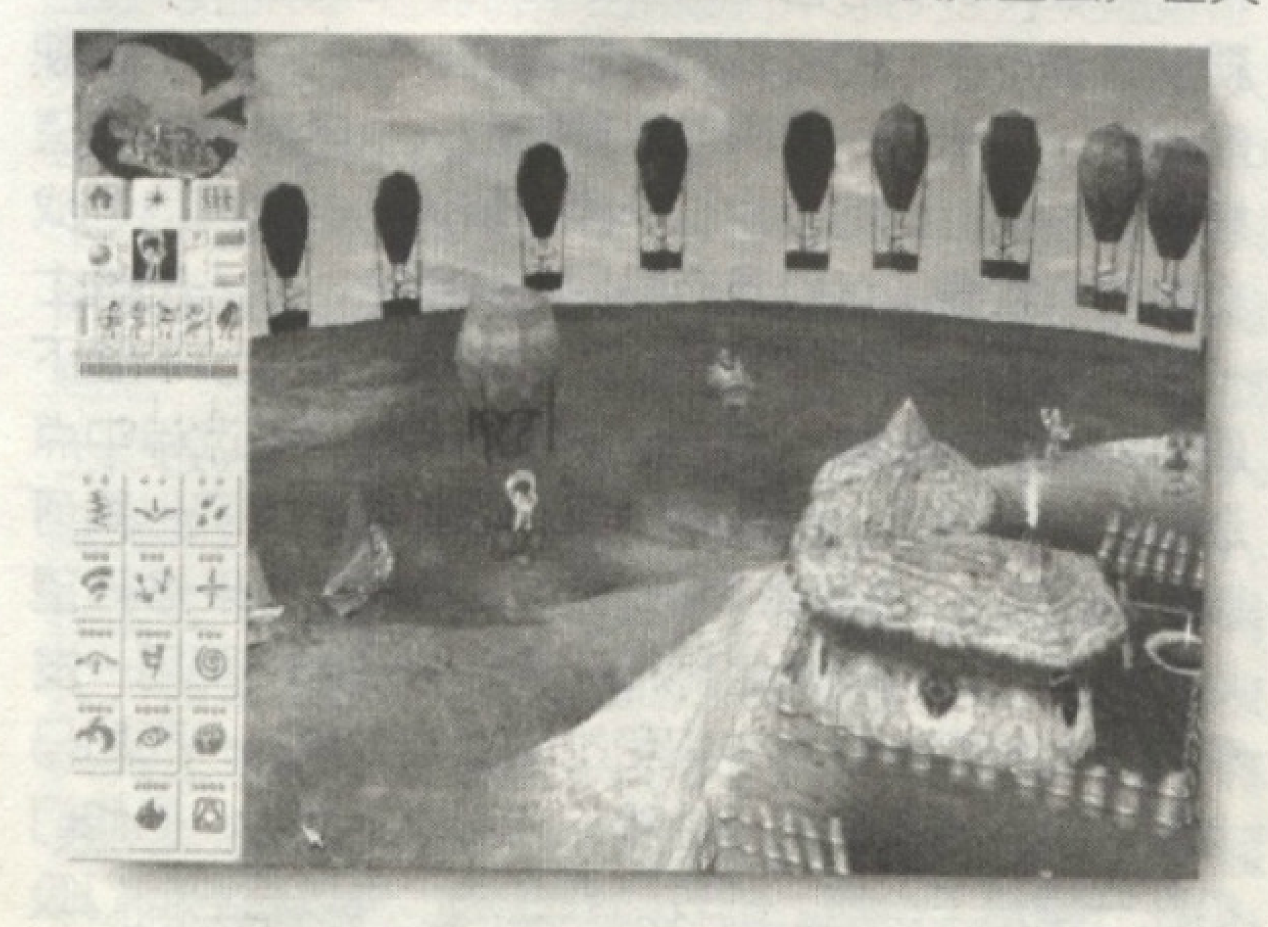
将神殿修好后立刻训练十名牧师，派三个去抢占右边祭坛，其他所有人返回能量门处，将后续上来的敌人干掉。在门边修一座守望塔，挨着塔建兵营和火兵营，训练一两个火战士和两三个战士，配合牧师防守。接下来的事情就简单了——由能量门处向着祭司转生的那个地方大量盖房，敌人很少过来骚扰，祭司可利用陆桥术扩展土地。当我方总人口达到一百以上时就可考虑发动总攻。由于敌人龟缩在一个山环当中，其主要力量集中在山口处，从这里硬冲显然不是明智之举，因此要从敌人的后方打进去。这时祭司的陆桥术就派上了大用场，可以利用陆桥术生成一条宽阔大道，直通山环坡顶。将约五十名战士、二十名火战士和二十名牧师齐集道口，一声呐喊冲将上去，以暴风骤雨之势席卷敌大本营，祭司则跟在后面接应，以闪电术将敌祭司击毙。几分钟后敌人的所有建筑全被拆平，只剩一小撮力量还守在山环口，他们的命运早已掌握在我们的手中。



第八关 监狱
PRISONS

“小心，我的祭司！在这个世界中，你不能再如同以往那般使用自己的神力了。你必须聪明地指挥你的信徒，将你从敌人的监狱中解救出来，不过你也要小心，千万不要让敌人先你一步实现他们的营救计划。”

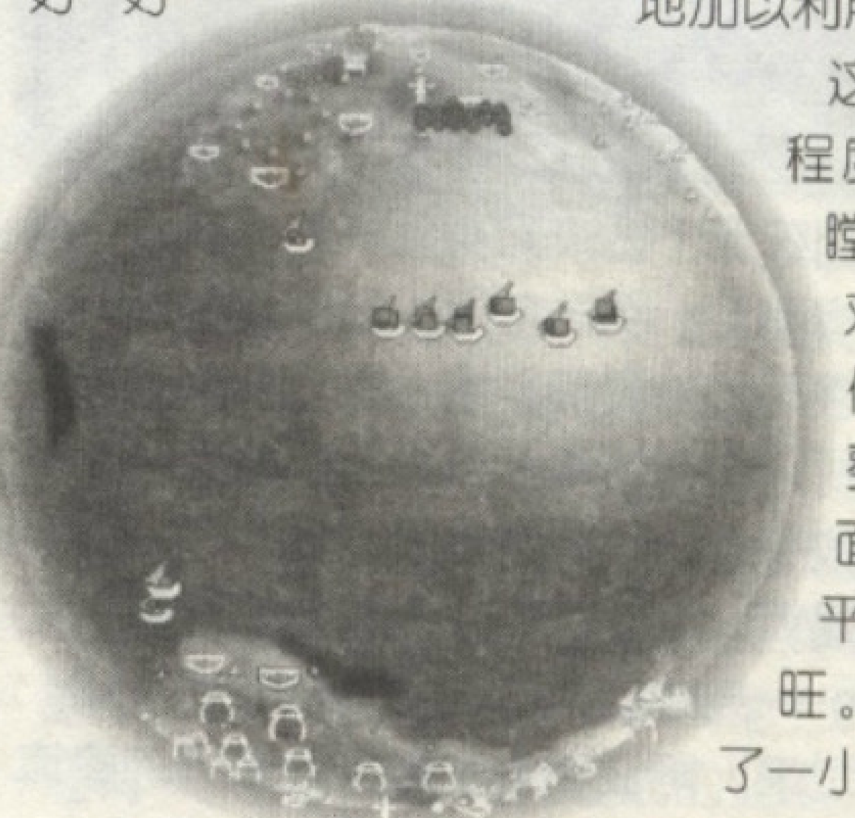
本关敌我双方的祭司均被囚禁在对方的营地，谁先把自己的祭司抢救出来，谁就能掌握战争的主动权。一开始我方只有三十名勇士，而敌人要什么有什么，过不了两分钟就会冲过来抢人。所以一刻也耽搁不得，马上派十五个人在空地上建神殿，另十五个人建火兵营，建好后立刻开始训练十名牧师和十名火战士，同时在其他地方加盖茅屋，而祭司则按步就班地开始积蓄魔法。这边的人员刚培训了一半，那边就有几个战士和牧师冲过来想砸狱，立刻调动我们现有的四五名牧师和四五个火战士迎上去，牧师在前，火战士在后，敌人很快就被歼灭了，其中还有个战士投降了过来。当二十人培训完成后，可再建一座兵营，训练两三个战士以配合初期的防御（不必训得过多，到后期可以“缴获”大批的战士过来）。在后方搞房屋建设的同时，前方的山口也得建守望塔了。每建成一座就放一个牧师上去，让火



战士守在塔下。当建成三到四座塔时就可以构成一道牧师防线了，再加上塔下的火战士防线，可以挡住大多数从正面来攻的敌人，不过还会有少数敌人从右边翻山过来，跑到我们的营地里捣乱，所以在我方营地里还得留一支由牧师、战士和火战士组成的五六个人的纠察队，专门对付那些渗透进来的敌人，而营地内部原先已有的那座守望塔上也得安排一个牧师。当牧师防线构筑完成后，在它的后面再建三四座守望塔排成一线，这回上面放火战士，可以更有效地保护前面的牧师防线不被破坏（在这期间不要忘了继续加盖住房）。每当敌人冲过来，其中的牧师和火战士都会被打飞，而留下一堆战士被我方收编。随着总人口的不断增长，要更加致力于牧师和火战士队伍的培养，同时为了能多盖住房，我们拆除了兵营（此时战士的数量已经赶上牧师和火战士的人数总和）。在防线稳固的情况下，我们在两旁的山坡上又加盖了几座守望塔，将防线拉长了，同时将火战士安排在位置较高一些的山坡上，这样当敌人攻击的时候就会遭到我方“炮火”的猛烈覆盖，只留下战士来给我方收编。持续一段时间后，我方战士已多达七十余人，牧师和火战士也各有三十人左右。现在可拉起一支由五十余名战士、二十个牧师及十个火战士组成的主攻军团，在敌人一波攻击刚打完后，沿右侧扑向敌人营地（先存档）。首先以攻击敌守望塔为主，将塔上的火战士干掉（不必将守望塔完全拆毁）。而后一部分人同敌人缠斗，拆毁其神殿使其不能训练牧师，另一部分去砸敌人的监狱。我们的祭司很快就被抢救出来，此时她的各项魔法均已蓄满，立刻开始向敌人施放闪电、龙卷风和死亡天使术，将其兵营和火兵营尽数拆毁。而后去山顶膜拜祭坛，又得到一发死亡天使术——现在胜负已见端倪……

第九关 阴影
OVERSHADOWED

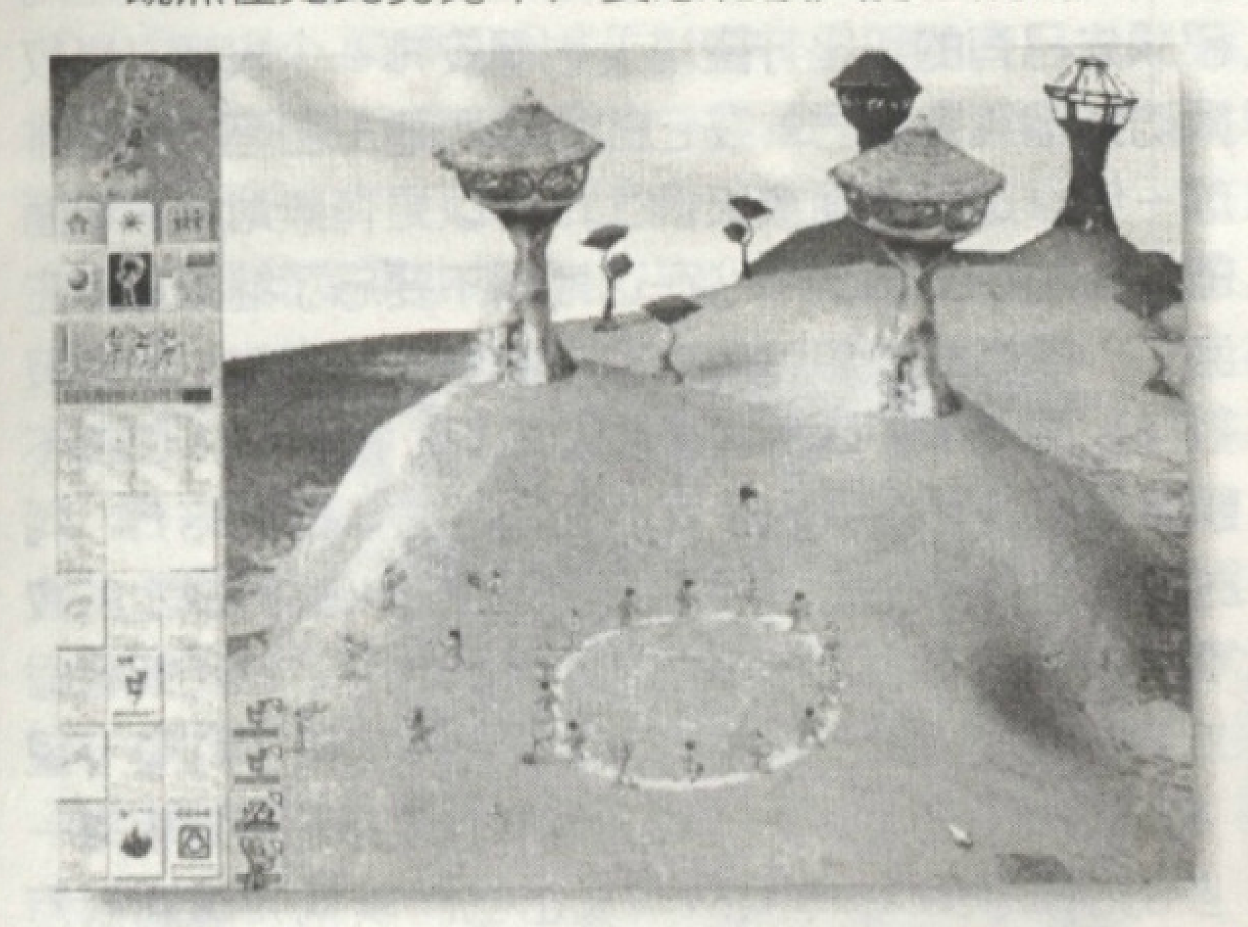
“祭司，你在这一关并不孤独，CHUMARA部落在这里拥有一个坚实的防御体系，所以你还是仔细地搜寻这座岛屿的每一处，找到他们的一个防御弱点并好好地加以利用吧！”



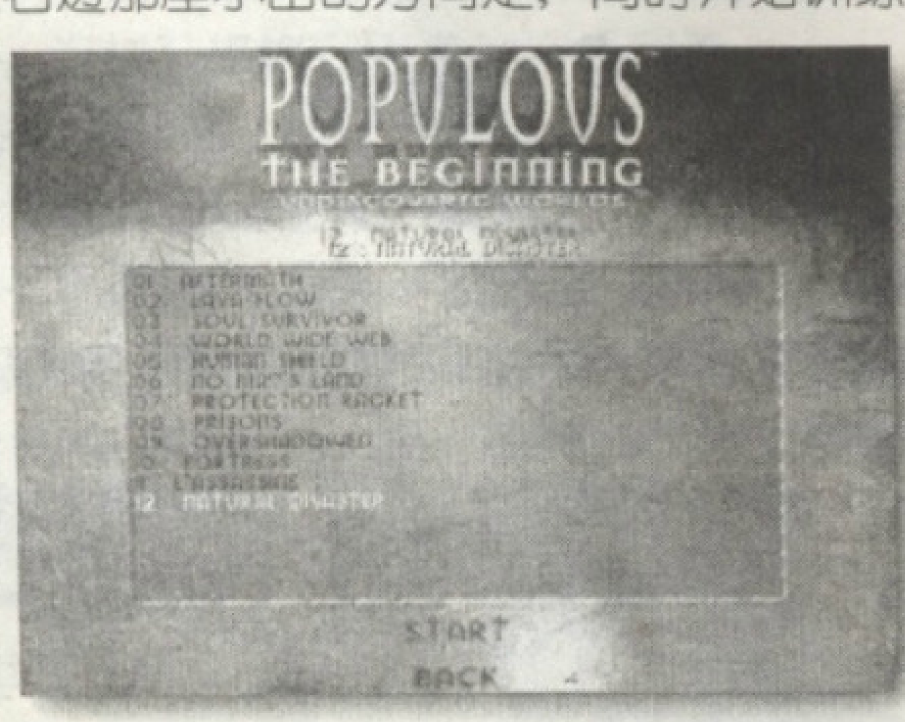
这一关敌人的强大程度可以说是令人瞠目结舌的，虽然对手仅有一个，但是他们占据了整个大陆70%的面积，雄踞在大平原上，人丁兴旺。而我方被扔在了一小块半岛上，无险

可守不说，那一点点可怜的空地，只能摆下三座兵营，上帝呀，你真的疯了吗？

既然在如此劣势下，要想和敌人打正规的大军团



对抗战，获胜的希望几乎为零，因为我们无法盖更多的茅屋来增殖人口，不可能按照正常的人口发展程序来获取充足的兵源，所以当战役开始后，我们索性一间茅屋也不盖，只在当前所在半岛的中部盖一座神殿和一座火兵营（注意不要把建筑物盖到小路另一边的半岛上，一定要建在“界”内，否则将导致敌人从不同的方向来袭，使我方陷入疲于奔命的被动境地）。在祭司转生之地的前方一左一右各有一座小山，上面分别有一座祭坛。右边的那座小山上敌人的守望塔林立，而左边小山上则没有设防。祭司首先向左边小山的方向走，一路上大约皈依了二十名野人（因为这边的野人死得快，所以要先来这边）。暂时不去理那座祭坛，回身往右边那座小山的方向走，同时开始训练牧师和火战士。在右边又皈依了约二十几名野人，这样我方的总人口已达到五十上下（如果人数不理想可取档重来）。训练二十名牧师和二十名火战士，再留下几个勇士当修理工。而后全体人员跟着祭司一起去左边的祭坛，祭司开始膜拜。不一会儿，敌人的祭司领着一伙人乘两只小船从海上冲进我方空无一人的小营地，敌祭司放了几个闪电就走了，留下几个战士和牧师拆我方的建筑。这时我方二十名牧师在前，二十名火战士在后，一声呐喊冲过去，将敌牧师干掉，并将敌战士收降过来，再让那勇士过来把受损的建筑修好。



接下来将十名火战士分两组装上小船，另十名退到后方（不要跑出界）。让二十名牧师聚集在敌船靠岸处，两船火战士出海将正面海上的黑雾探开（别跑得太远了，最好先存档）。没过多会儿敌祭司率领第二伙人又从海上冲过来，这回可不能让她登陆了，否则她会在我方的营地里下一场火风暴，我方将至少损失一半兵力。于是我们的两船火战士立刻迎上去，集中炮火攻击敌祭司，砰砰两下便将她揍到了水里。而对敌兵则放他们上岸，岸上有二十名牧师在恭候着他们。这时我方祭司已拜完祭坛，得到一发死亡天使术后回到营地，继续蓄积其它法术。将敌人的降兵送进火兵营训练成火战士，再装上敌人“送”来的小船，加强海上的防御力量，如此这般又挫败了敌人的几次袭击后，我方的力量得到了壮大。当拥有四五船火战士后，敌人的祭司便无法突破我们的防线了。这时可给其中一船火战士施展隐形术加魔法盾，让他们将更大领域内的海上黑雾探开，并能看到敌人的沿岸设施。而后祭司可去一座海中小岛上膜拜另一座祭坛，得到一发决战术。接下来可在我方营地再盖一座兵营，并在海岸线上建几座守望塔，把牧师放在上面。

当我方总人口达到七八十后，敌人的祭司便缩在营地里不出来了，也不再对我方发动袭击，相反如果我们冲过去的话估计也不会有什么好果子吃。既然他们不再送人过来，那么我们只好过去抢了。祭司先带着一名牧师再次来到左边的小山上，给牧师施展魔法护盾和隐形术，然后这个牧师就可以前往敌人的营地看个究竟了，哇！好庞大的营地呀！我们发现从敌人的营地过海到我方营地有一处距离较近的地段，好，就从这里下手。由祭司和一名牧师分别划一条小船驶向对岸，祭司用一发闪电术劈毁敌人一座岸边的守望塔，同时将上面的火战士干掉。敌人马上会有几个战士跑过来救援，这时我方船只掉头离去，敌人的战士一见也就走掉了。而后两只小船靠上岸去（不要下船，但要确定能让人上船，检验的方法是在选单中点选我方一名人员，再指向小船，看看鼠标的变化就可以知道了），这时会有很多敌人的勇士过来修守望塔，祭司对着这些勇士施放一两次叛变术，再用一发黄蜂术驱开那些没有中招和过来援救的敌人，而后马上圈起所有被叛变的人上船，立刻返回营地，把他们扔在守望塔下，塔上的牧师会在法术失效后把他们吸收过来。注意要想让俘虏的“存活率”高，就必须以最快的速度返回营地，登陆上岸，否则一旦法术失效而又没能上岸，俘虏们就都会投海殉国，那样的话我



们就白费劲了。

经过如此的一番“搬兵”后，我们的力量变得无比强大，已经拥有多达六七十名战士、四五十名火战士和二三十名牧师，决战的时刻到了，祭司毫不犹豫地使出决战术，最后的对决在我们必胜的微笑中展开了……

第十关　要塞
FORTRESS

DAKINI部落在这个世界中拥有占绝对优势的实力，但是他们现在还没有注意到你的存在，所以好好地利用这一点隐藏你的实力，直到你足以将他们毁灭……

这一关对我方非常有利，敌人圈在一个大工事中，由于他们并不知道我们的存在，所以不会过来给我们捣乱，我们可以踏踏实实地搞建设了。战役开始后，先皈依一下周围的野人，再按部就班地盖茅屋，建兵营、火兵营和神殿。很快现有的土地就用完了，此时我方总人口已达到五十人以上，祭司的法力十分充足，我们可以利用陆桥术来围海造地，还可以利用陆桥术到达海中的小岛膜拜石像头以获得三发嗜血术。在陆桥术的帮助下，我们的土地面积扩大了一倍有余，使我们能够建造大量的茅屋以增殖人口。不久我们的总人口便达到了极限二百人，将其中的五十人训练成牧师，五十人训练成火战士，七十人训练成战士。而后祭司登上将我方与敌方分开的那道高地，用闪电术击毁敌人两座守望塔并干掉几个火战士，敌人这才查觉我方的存在，立刻调集了一部分人马想冲过来。我方马上拉出三十名火战士登上高地，从上往下炮火覆盖，将来犯之敌兵及其祭司统统消灭。接着我方祭司站在高地上施展陆桥术，直接与敌人大工事的高墙连通，我方立刻全军出击，冲上高墙。祭司大施魔法，火战士向敌营内炮火轰击，一部分战士在高墙上逐个干掉敌守望塔里的火战士，另一部分战士冲下敌营猛拆敌人建筑，牧师搀杂期间大作“思想工作”。仅仅几分钟的时间，敌人看似固若金汤的营地便土崩瓦解了。

第十一关　暗杀
L'ASSASSINE

“在这个世界中，军队的数量并不是胜利的关键，你没有足够的时间去毁掉敌人营地。不过你可以运用自己的智慧直插敌人的心脏——祭司，将其消灭。有一点你可要小心，就是所有的祭司都无法复活！”



本关各方祭司均无法重生，而且时间紧迫，只有十四分钟的时间。一开始立刻在营地中间建气球厂，同时皈依左右的野人，可得到二十几名勇士。然后在神殿的背后建一排四间茅屋。当气球厂建好后派七名勇士造七个热气球，同时开始训练六名火战士和八名牧师。每制造出一个热气球就让气球上的勇士到火战士营训练，同时让训练出来的火战士两两一组坐上热气球。第一组火战士飞到一旁的高地上膜拜石像头以获得一发蚀地术，第二、三、四组火战士分别到营地周围的三个入口处上空防守，第五、六组与第一组在高地上汇合，祭司坐上最后制造出来的一只热气球也飞到高地上与火战士汇合。而八名牧师中有三个站在营地大入口处，有四个分两组分别堵在两个小入口处（其中有一个在守望塔上），另外还有一个站在营地中间的守望塔上，另外还可以再训练五六个战士配合防守。构筑完防线后我们大约还有八九分钟的时间，祭司的法术也积蓄得差不多了，我们的别动队（一个祭司和六名火战士乘四只热气球）该出发了。应该注意的是，要经常利用全球查看功能（在暂停模式下）以掌握敌人祭司和石像头的确切位置，免得走冤枉路浪费时间。

首先奔向离我们最近的红方，其祭司站在岸边的一座守望塔里，我们刚才得到的一发蚀地术正好派上用场——立刻过去将那座守望塔沉到水里，红方的祭司也就跟着归西了。而后回头去找与红方隔岸相望的绿方，他们的祭司站在一块高地上的守望塔里，塔下还有一大群战士和牧师组成的巡逻队来回跑动，好在

其中没有火战士。于是祭司马上从正面靠过去，对着那座塔下的巡逻队施放叛变术，再拉其中几个中了招的战士去把塔上的那个祭司揪出来海扁（如果觉得力量不足，还可以调动我方的六个火战士飞过去帮忙）。我方祭司施完法术就立刻往海上撤，还没走出多远就传来绿祭司升天的喜讯。接下来我们的别动队从海上绕到绿方营地的另一端石像头附近，祭司给二名火战士施放隐形术，二人直接飞过去膜拜石像头，而近在咫尺的二名绿战士丝毫没有发觉，仅几秒钟的功夫我们便得到了一发火风暴术。接下来继续向右行来到黄方营地附近，黄祭司同样站在岸边的一座守望塔上，我们立刻过去对她使用火风暴术……当任务完成时我们还有近三分钟的剩余时间。

第十二关　自然灾难
NATURAL DISASTER

“我的祭司，对你来说这将是最具挑战性的一次考验了。安全的陆地是你生存下去的希望，不过MATAK部落正好也在那里，不要畏惧，冲过去吧，那里就是你未来的家园。”

我们所立足的，是一块危险的大陆，它会不断地沉降、消退，将我们逼向险恶的境地，所以我们必须以最快的速度行动。由于大陆会沉降到祭司转生的地方，所以我们只能把建筑物放在祭司转生处的后面，从左往右依次建造船厂、神殿、火兵营、兵营。

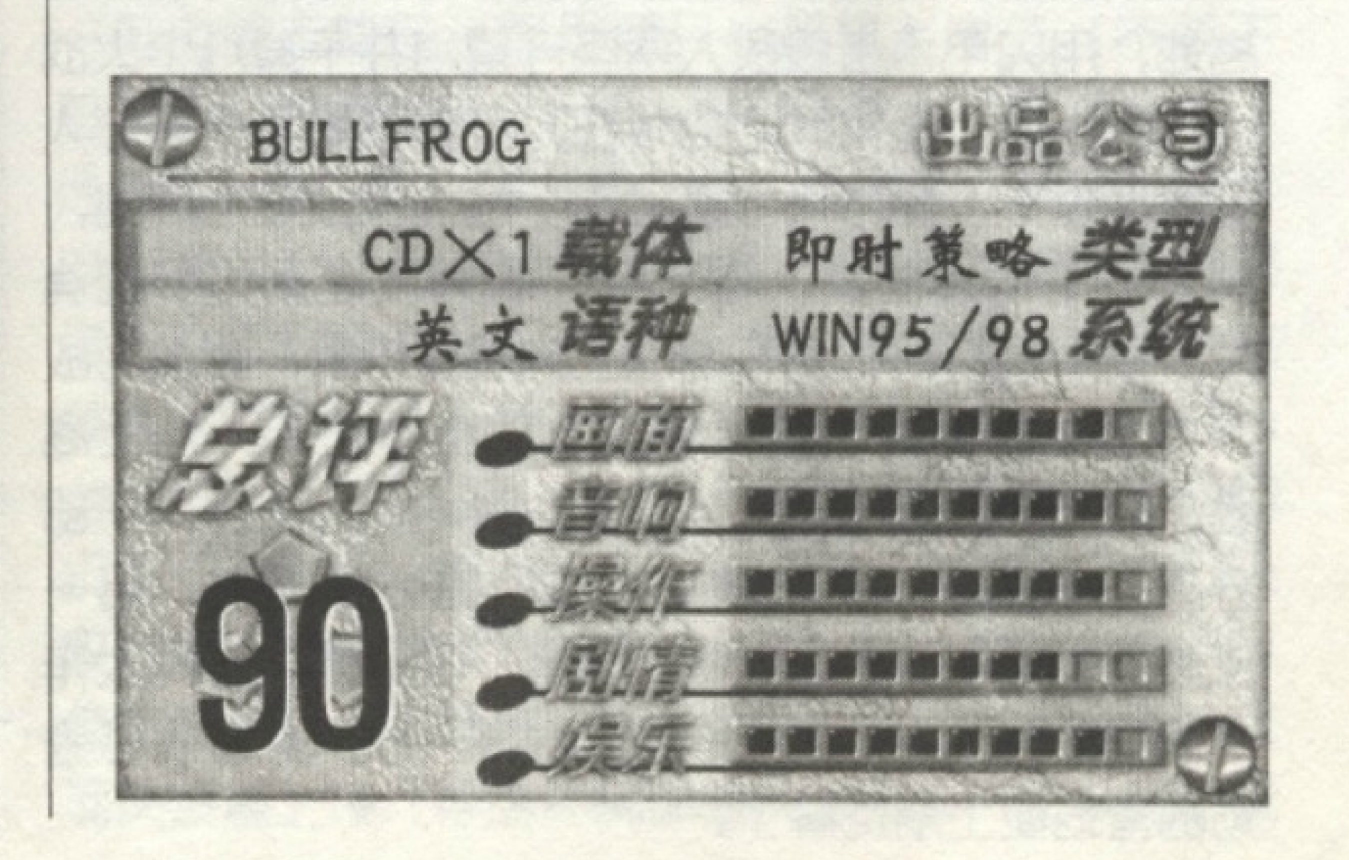
沿着海岸线有大量的野人活动，如果不赶快将他们皈依过来的话，他们很快就会死掉。因此一开始就马上行动吧，除了眼前的一堆野人外，大陆前方的尽头还有更多的野人，要尽快皈依过来，连同在那边茅屋里的勇士一起都拉到这边来，给那边留下一座“空城”。因为那里很快就会开始沉降入海，而且还会冲过来一队敌人，就让敌人和那几间茅屋一起沉下去吧，剩下几个也不难对付。注意在皈依野人期间还要兼顾到建设、训练和造船（相信你打到这里早已是个老手，应该能够照顾得过来），时间拖得越长对我方越不利。当周围的野人基本搜罗干净后，我方总人口应在五十上下（如果差得太远就取进度重来）。而敌人则继续对我方发动更强的攻势，一波过去不久又来一波，幸好我们早已训练出一批火战士和牧师，将他们按牧师在前，火战士在后的位置放在敌人的来路上（离敌人营地越远越好，以免发生战事时将其营地内的其它武力引出），便可有效地顶住敌人的攻击，同时继续不断地造船和训练。最终我们拥有了十五名牧师、十五名火战士、十五名战士，还有几名勇士留作备用。将所有人装上小船（随训随装，防守力量最后撤走），全体离开这块不祥的大陆。

十几条小船在海上游荡一阵，等祭司将除火风暴外的各种法术都蓄满后，绕到敌人所占大陆的另一端。这里是敌营的后方，没有建守望塔。在岸边还有个石像头，只有一名敌牧师守在那里，看来这是个很不错的“入口”。于是祭司对我方的一名牧师施展隐形术，让他登陆，到敌营中转了一大圈探开了黑雾。接下来派五名火战士干掉石像头前的那个牧师，再让六个人登陆膜拜石像头，使祭司得到了大量额外的法力，火风暴术很快就积蓄好了。当我方全部兵力登陆后（注意牧师的站位要合理），祭司最后离船，一踏上陆地敌人就察觉了我方的意图，立刻便有大队人马冲杀过来。我方祭司在强大法力的支援下，连施毒沼术，在前方布下了一道毒沼防线，敌人主力轻而易举地就被解决掉了。当敌人不再来攻时，我方军团绕过毒沼冲进敌营。祭司以黄蜂术驱赶敌人的抵抗力量，用龙卷风毁掉敌人的神殿、兵营和火兵营，用闪电干掉敌人的祭司，用火风暴覆盖敌众我寡的区域……我们总算出了一口恶气！上帝啊，你是否感受到，这次胜利的欢呼声尤其的热烈？

终于，我们的这位祭司象她的前辈一样，也取得圣战的胜利，又一次的艰辛，又一次的喜悦，充实了她的人生，也充实了我的灵魂，让我深深体味到了成功的不易。最后，还是用一句名言结束我们这回神的历程吧：

“……哇，又升天啦！咦，我为什么要说‘又’呢？……”

——猪八戒（选自《大话西游之月光宝盒》）





那小姐怒道：“我爱怎么做就怎么做，你管不着！”挚剑又砍了过来，李逍遥得理不饶人：“既然被我遇上了，就不容你仗势欺人！”两人一言不合打了起来。那小姐恨极李逍遥，出手狠绝不留余地。虽然正在气头上，剑法如风，出招急剧，但法度严谨，并不露出丝毫破绽，显然下过不少苦功。

对方剑招层出不穷，花样百出，李逍遥初窥武学门径，宛如井底之蛙，虽然学得酒剑仙高深的御剑术，反而连最粗浅的拳脚工夫，都仅是一知半解，遑论高深的剑术。登时看得眼花缭乱，目眩神迷，无法拆解，只能不住腾挪闪避，真是险象环生。

李逍遥抵挡不住，赵灵儿出于无奈，对那小姐叫道：“留神！”缓缓一剑，刺向她的左胁，那小姐并不挡架，回身避过，剑招再取逍遥。

那小姐内力一运，剑尖抖动，剑身不住嗡嗡鸣叫，



隐隐激发出寸许剑芒。一式“傲啸江湖”，漫天剑花夹带着清脆的响声，阵阵发音。使剑者秀发飞扬，仪态万千，豪气中带有三分飘逸。

招式虽然美妙动人，却是笼罩着死亡的阴影，李逍遥退无可退，心中惊惧。赵灵儿冒险欺身到两人之间，并不强挡硬碰，反身使招“月下隐士”，双剑连连挥向李逍遥，以巧劲顺势带开对方攻势，动作悠扬，好似隐逸高人，在山巅明月之中，抚琴纾忧解闷。

三剑交击叮叮咚咚，宛若合奏乐曲。剑芒在李逍遥上下左右不住激射，李逍遥骇得动也不敢动，堪堪避过。

那小姐剑法被化解，却不收招，重组剑网，同样一式“傲啸江湖”，更加三成威力，仿若入世豪侠引吭高啸，慷慨激昂地劝说出世隐者重入武林。

赵灵儿转换招式，“月宫幽影”虚晃一招，起脚将李逍遥踢开险地，返身双剑上指，“千山独行”恍若一堵高墙，将那小姐剑招拒于门外。

那小姐毫不示弱，回剑指向自己心口，瞬即反弹出去，暴射出一股红光，挥洒如涌泉奔浪，搅起一片血海。这招“铁血丹心”，映得两人眉发皆赤，粉颊红晕，娇容动人。

双方都是宝剑，斗起来精光四射，打个旗鼓相当。二美奇招迭出，千姿百态，煞是好看。李逍遥脱离困境，但见双姝出手，宛如曼妙舞蹈，那小姐英风飒爽，明艳动人，招式雄伟豪迈；赵灵儿体态婀娜，娇柔可爱，剑法脱俗出尘。一时看得心痒难搔，眼界大增，忍不住抚掌叫好，丝毫不知战况异常凶险。

那小姐见正主儿在一旁拍手称快，好似嘲笑自己，怒上加怒，缓出左手抽出长鞭，劈面朝李逍遥打去。李逍遥慌忙逃开，但那小姐皓腕一翻，李逍遥屁股热辣辣的被打个正着。幸好左手力弱，屁股又是肉多之处，只算一点皮肉之苦。

那小姐分心左右，同斗两人，长鞭变幻莫测矫若灵蛇，李逍遥只觉难缠得紧。宝剑攻势减弱，赵灵儿只是见招拆招，并不趁机进逼。那小姐恨极李逍遥，让过赵灵儿这面，双手兵器互换，一鞭捆住李逍遥身躯，使劲回扯，左手宝剑朝李逍遥咽喉递上。

危在眉睫，李逍遥临机应变，屈膝望前跪下，避过封喉一剑，双手将那小姐拦腰抱住。那小姐脸上一红，放脱长鞭骂道：“呆瓜小贼！你问题作死啊！”回剑从后削他颈项，李逍遥松开手向后倒下，避过要命一剑，仰身竟朝那小姐双足踢去。

那小姐被他一蹬，立足不稳，往地上扑跌，正巧压在李逍遥身上。两人脸贴着脸，那小姐神情羞愤，双颊发烫，吐气如兰。李逍遥凑着温香，不禁心猿意马，荡漾失制，被她一拳朝脸上打去。

李逍遥软玉在抱，心神无主，眼窝一痛，怕她再下毒手，死命将她紧紧抱在怀中。那小姐手舞足蹬，总挣不脱，不住地破口大骂，两人扭打在地，模样十分滑稽。

那小姐宝剑仍在手上，赵灵儿怕她伤了李逍遥，叫声：“得罪了！”上前将那小姐穴道点了。过了好一会儿，李逍遥发觉那小姐不动了，才缓缓把手松开，将她推落一旁。

李逍遥替两仆松了绑，又将那小姐绑在树上，赵灵



儿检视两仆伤势，丫鬟并无损伤，显然那小姐的鞭子，都只向长工招呼。

李逍遥看那长工头脸手足鞭痕罗列，模样十分可怜，便想替他出出气，威吓性地拿起长鞭击地，打得那小姐足边土石纷飞。

那小姐全然不惧，满脸倔强地骂道："小贼！你找死呀？快将我放了！"李逍遥扮个鬼脸说道："像你这种蛮横的人，不给你一点教训怎行？让你也尝尝被吊在树上的滋味！"

那小姐起脚扬起地上沙石，怒道："你！快把我放了！不然我回去，一定叫我爹派人把你们通通抓起来，打断你们的腿！"

李逍遥也不理她，对两仆说道："你们再也不用受这凶娘们的气了。"长工千恩万谢地说道："多谢恩公！多谢恩公！"那丫鬟却求道："公子！您放了小姐吧！"

李逍遥摇头说道："不成！放了她，你们就惨了！"丫鬟道："是奴婢对不起小姐，小姐只是在气头上，并不是真的要杀害我们。其实她心地很好，不会当真这么做的。"

那小姐怒喝："银花！还不替我松绑？看我待会儿怎么整治你们！"李逍遥道："你们还是趁这机会，走得越远越好！"那丫鬟银花低头拭泪，无奈道："小姐我不能再服侍你了……"便与那长工携手急急走了。小姐仍不罢休："你们别走！给我滚回来！"

李逍遥将长鞭丢在地上，说道："灵儿我们进城去吧！我带你去瞧瞧新鲜。"赵灵儿不忍地说："留她一个人在这里，不太好吧？"李逍遥哼道："现在就放了她，岂不是前功尽弃？等他们小俩口逃得够远了，我们再回来放了这刁蛮千金。"自觉行侠仗义，功德无量，甚感快意，便往城中走去，那小姐不住大骂"呆瓜小贼"。

才走没多久，忽听那小姐的叫声："来人呐！救命啊！"赵灵儿急道："逍遥哥！是刚才那位姑娘在喊救命！"李逍遥不以为然，说道："别理她！她在那里装模作样，骗我们回去放她，我才不上当呢！"

李逍遥不睬她，继续向前走，甫出树林，便见一面告示牌。仔细一看，上头写道："林中有猛虎！"李逍遥忖道："那野丫头虽然讨厌，可别教老虎给吃了。"李逍遥缓缓踱回林中，哪里有什么老虎？那小姐又一声惨叫："救命啊！不要过来！"

李逍遥暗自好笑，从林中探出头来，嘻嘻问道："怎么了？是你在喊救命吗？是不是害怕了，想求饶？"那小姐脸上一赤，嗫嚅地说道："谁……谁怕了！我随便喊喊，管你什么事？"

李逍遥走到那小姐跟前，捏一下她的鼻子说道："野丫头！这可是你自己说的，这回我真的不管你喽……"那小姐撇脸怒道："你走啊，下次再让我遇到你，一定要你好看！"眼睛好似要喷出火来，李逍遥拱手笑道："奉陪，谁怕谁！"

赵灵儿颇不忍心，想要过去将绳索割开，却被李逍遥拉着走了。赵灵儿频频回头，李逍遥只作不知。远远又传来一声尖叫："救命啊！救命啊！"赵灵儿甩脱李逍遥的手，着急道："逍遥哥！那姑娘又在呼救了！"

李逍遥不耐烦地说道："啧！又来了……真是受不了那野丫头。"赵灵儿道："可是……我不放心呢！我们回去看看吧。"李逍遥不以为然："她做人这般凶狠，不必可怜她。"

赵灵儿道："我觉得我们做得太过分了，还是把她放了吧。"李逍遥耸耸肩道："好啦！好啦！灵儿妹子听你的就是了。"

远处又传来那小姐的呼救声，语调显得十分惶急。赵灵儿道："逍遥哥！她好像真的出事了！"急忙往回飞奔，两名恶人正想趁机非礼那小姐。

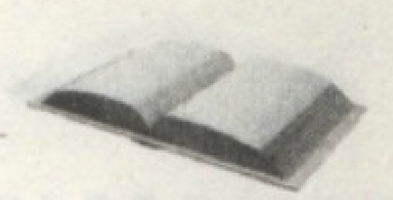
李逍遥骂道："你们真是色胆包天，光天化日竟敢调戏良家妇女！"两恶人道："老子的事你也敢管！"一言不合，便打了起来，两人虽然凶恶，手段却差，三两下就被李逍遥打发了。

李逍遥将那小姐放开，赵灵儿道："你看吧！这下闯祸了，幸好我们及时赶回来。"那小姐哭道："呜……我长这么大，从来没有受过这样的屈辱。呜……叫我以后怎么见人。"李逍遥歉然道："真是对不住，害你险些被恶人欺负，这是我的错，幸好……"

那小姐一巴掌挥向李逍遥，却被他避开，恨道："多说无益，看剑！"那小姐怒到极点，拾剑便刺，李逍遥却毫无反应，那小姐盛怒之下，回剑不及，只听李逍遥："唉呦！"一声，胸前被划了长长一道口子。

那小姐惊惶问道："你……你怎么不闪啊？"李逍遥道："是我意气用事，险些害姑娘损了名节，受你一剑，以示赔罪。"那小姐手足无措，鼓红着脸，匆匆离去。

赵灵儿心急问道："逍遥哥你没事吧？要赔罪也不用这样啊！"李逍遥苦笑道："我不是不想闪，她出剑太快，我闪不开。"赵灵儿皱眉说道："你别逞英雄了，快坐下吧。"李逍遥道："一点皮肉之伤，算不了什么。"赵灵儿顿足道："你流那么多血，还说皮肉伤……"李逍遥低头一看，惊道："哇啊，血！"李逍遥失血过多，体力不支晕倒在地，赵灵儿心慌哭道："逍遥哥！你别像姥姥一样，丢下我不管呐！逍遥哥你不能死！你醒醒啊！"李逍遥胸口却不住涌出鲜血。





最近掌柜的我正和几位朋友玩着一部期待已久的游戏，不知诸位是否也试过了，那就是《命令与征服II：泰伯利亚之日》。不用多说，各位客官应该早已久闻其大名，我们终于可以将“红警”一类弃之一旁了。因为这部西木大作在各方面的设计都颇具水准，它不仅吸取了当今很多游戏的优点，还增加了不少前所未有的特色，再加上我们一直对它的热烈期待，所以一上手就放不下来了。

好了，报告完了喜讯，还是谈谈正题吧。今天为大家带来的补丁，其中最多的是修改器，谁让这些日子一下子蹦出来那么多的好游戏呢。这里有《隐藏与危险》修改器、《铁血联盟II》的物品编辑器以及《系统冲击II》的修改器等等好东东。还是那句老话——“随俺入铺一观”。

《隐藏与危险》修改器

Hidden and Dangerous

《隐藏与危险》是一部非常逼真的、以小组为单位的作战游戏，玩家将时刻感受到紧张与惊险的刺激。试想你在二战中带领一队盟军人马，在布满德国人的地区中偷偷穿行，那会是怎样的一种感觉呢?游戏中最为重要的不是打斗，而是你的策略，看来这是继《盟军敢死队》之后又一部比较成功的游戏了。当然，如果有了这个修改器后，你这种压抑感可能会轻一些。

使用方法：将子目录\Clshd11t下的所有文件拷贝至游戏所在目录下，然后运行执行文件Trainer.exe，接着开始游戏，在游戏中按下如下的热键便能实现相应的功能：

F10：无限弹药

F11：不会被炸死

F12：不会被打死

《铁血联盟II》物品编辑器

Jagged Alliance II

很早以前，《铁血联盟》便拥有很多忠实的支持者，现在的二代似乎并没有太多的改变，玩家仍是扮演一个佣兵头子，天天出去花钱收买大量唯利是图的雇佣兵，以完成各种各样的任务，挣取更多的钱。这个东东就是它的物品编辑器，它可以适用于英文版和德文版。

使用方法：将子目录\Ja2edit下的所有文件拷贝至游戏所在目录，运行执行文件ja2edit.exe就可以使用了。在这个修改器中，玩家可以在“Items”的页面内编辑物品，也可以在“Trainer”的页面中将雇佣兵的行动点锁定到35。在编辑物品时，按住Ctrl键并用鼠标对物品进行拖拽，要放下时再按一下鼠标左键就行了；当你对物品直接点击右键时，会弹出一个菜单，在这里你可以装弹或修理武器。

《铁血联盟II》超级存盘文件

Jagged Alliance II

如果你为了图省事，不想自己动脑筋去修改那些属性，那么可以试一下这个超级存档。这里共有三个存盘文件——SaveGame04.sav是中等难度的存盘文件；SaveGame09.sav是简单难度的存盘文件；SaveGame08.sav是较高难度的存盘文件，使用后你可以立刻拥有1000万元的资金。

使用方法：将子目录\J2sav下的文件拷贝到游戏进度文件所在的目录下即可。

《系统冲击II》修改器

System Shock II

《系统冲击II》是一部充满科学幻想的3D角色扮演游戏，风格上颇似那部电影《黑客帝国》，它被PC Gamer评为历史上第6好的角色扮演游戏，所以掌柜的我在这里也推荐众RPG迷们玩上一玩。这个东东是它的修改器，定能助你过关斩将。

使用方法：运行子目录\Syssho2t下的Syssho2t.exe后开始游戏，在游戏中按下如下热键便能

实现相应功能：

F9：无敌

F10：无限的Nanites（进行黑客工作所必须）

F11：无限的供PSI 模块升级用的电脑模块

F12：无限的技术、数据和武器升级用的电脑模块

《巫师的愤怒II》修改器

Rage of Mages II

如果说游戏的续作有两种类型，一种是在前作的基础上大大提高，另一种看上去则简直就是原作的资料片，那么《巫师的愤怒Ⅱ》就是后者。它实际上和一代一样，还是《魔兽争霸Ⅱ》的外皮加上一条角色扮演的故事主线便构成了这部游戏。不过，仁者见仁，智者见智。虽然我不是很看好这部游戏，但也许客官你就是特别喜爱呢?要是这样的话，那么这个修改器对你一定很有用。

使用方法：将子目录\Rom2t下的文件拷贝到游戏所在目录下，运行执行文件Rom2-t.exe后开始游戏。在游戏中按Alt+Tab键切换到Windows界面下，点击修改器面板上的按钮，或是按下相应的热键就行了：

F5：Block Attacks，阻止攻击，这个选项把玩家从某些围攻中解救出来，但并不是每次都灵。

F6：Block Magic Attacks，阻止魔法攻击，这个选项防止玩家受到任何魔法攻击。

F7：Unlimited Mana，无限法力。

F8：Unlimited Money，无限金钱。

F9：Max Sight，最大的视野。

F12：Skip level，跳过这一关，如果你按一下没起作用，那么请按住它两秒钟后就行了。

《足球99》1999-2000赛季超级补丁

FIFA99

众位球迷，好东东又来了，这个可是最新联赛，国家队的数据补丁哟（V3.10版）。本补丁包括甲A联赛最新最全面的人员情况，中国国家队最新阵容，欧洲各国联赛最新最全面的转会情况，可以说这个补丁是目前FIFA迷们的首选了。

使用方法：将子目录\F992k310\fe下的文件拷贝到游戏\Data\cmn\fe下，将\F992k310\tex下的文件拷贝到\Data\player\Textrues下，将\F992k310\user下的文件拷贝到\user下就行了。

《横扫千军：王国》的新增兵种

TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS

记得上回给大家介绍过“王国”中一个新增的建筑，这回掌柜的我又为大家带来了一个新增兵种——Rictus。据说这种生物喷起火来非常厉害，他们的到来对普通人类的伤害可是最大的了。RICTUS的数据：花费法力=3398；攻击力=2400；最大速度=1.25；视觉距离=150。

使用方法：运行子目录\Trictus下的执行文件Trictus.exe即可。

《地下城守护者II》新增地图

Dungeon Keeper II

老早曾给地城迷们带来过一个叫作Olympia的多人连线地图，这一次再接再厉，掌柜的我又为大家带来一张全新的地图，名叫Traptime。这张地图和上一张大不一样，玩家不能在多人游戏中选择它，只能在冲突战中和愚蠢的电脑敌人共同享用了。

使用方法：运行子目录\dk2bonus下的执行文件dk2bonuspack2.exe就可以了。

《梦幻西餐厅2》超级文件

喂！各位梦幻西餐厅的掌柜的，你们的生意怎么样啊?什么？没人光顾，还没有我的补丁铺火?那你们真是太糟糕了，赶紧用这个超级文件补一补吧。

使用方法：将子目录\Prower下的文件复制到游戏所在目录下的bis_data\spot 中，便可以每日有200人至300人光临你的餐厅了。怎么样，够狠吧!

《泰山》修改器

Tarzan

“You’ ll be in my heart……”对于这句歌词，那些常听“轻松调频”或“世界歌曲排行榜”的玩家一定非常熟悉，这就是迪斯尼新片《泰山》的主题曲。没想到这么快游戏也出来了，这个东东就是它的修改器（呵呵，更没想到的是修改器也跟得够快）。

使用方法：将子目录\Tarzant2下的文件拷贝到游戏所在目录下，运行执行文件Loader.exe后开始游戏，在游戏中按下以下数字键就行了：

7键：加25块钱

8键：无限的生命数

9键：无限的弹药

0键：无限的健康值

注：本期补丁均收录在《大众软件CD》1999.10中。





上海 天骄创作室 雷鸣

疯狂摩托
Midtown Madness

在游戏主画面中开启新的Player档案后，输入以下的字符串作为名字，获得相应的秘技功能：

Showme Cops: 在地图上显示各警车的位置
Big Bus Party: 路上的车辆全变成巴士
Tiny Car: 路上的车辆全变成小型汽车
Jet Planes: 路上的车辆全变成飞机
amizdA eoJ: 路上的车辆全调头驾驶
Warp Eleven: 所有电脑车辆以10倍速度行驶

在游戏的单人模式中，同时按下Ctrl、Alt、Shift、F7键，会出现一个秘技框，输入以下字符串可获得相应的秘技功能：

/nodamage: 永不损坏模式
/damage: 恢复损坏模式
/dizzy: 旋转的天空
/fuzz: 启动警察雷达
/bridge: 桥梁升降加快
/ufo: 把飞机换作UFO
/swap: 把火车换作一列737
/slide: 周遭的车辆与路面没有摩擦力
/puck: 玩家的车辆与路面没有摩擦力
/grav: 地心吸力减半
/postal: 按喇叭会发射邮箱
/talkfast: 评述速度加快
/talkslow: 评述速度减慢
/big: 路人变大
/tiny: 路人变小
/nosmoke: 车辆不会出烟
/smoke: 车辆会出烟

战争地带：红色奥德赛
Battle Zone: The Red Oddyssey

在游戏中同时按下Shift和Alt键后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

TEDONTDIE: 打开地图
TENERD: 不需要通讯塔就可以进行卫星扫描
TEBUFFY: 上帝模式
TEDEADITE: 无限铠甲
TERAT: 无限能量

氏族
Clans

在游戏中先按下T键激活作弊菜单，然后输入以下字符串以得到相应的秘技功能：

iamagod!: 上帝模式
nextlevelplease: 跳到下一关
beammeupscotty #: 进入到#号房间
spawn #: 产生对象#
moregoldplease: 加100块钱
tinymonsters: 小怪物
tinyplayers: 小玩家
theyarecrazy!: 怪物互相打斗
donthitme!: 怪物无法击中你

七大王国II (DEMO)
Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars

游戏中同时按下以下按键可获得相应的秘技功能：

Ctrl+B: 建筑立刻完成
Ctrl+C: 生命点数和现金各加1000
Ctrl+M: 显示地图
Ctrl+T: 科技升级
Ctrl+U: 英明君主
Ctrl+Z: 快速建筑模式
Ctrl+\: 食物加1000
Ctrl+/: 加1000生命点数
Ctrl+;: 城市人口加10

主页地址: www.pchome.net/tianjiao





和排行榜相对应，最近聊天室收到的关于《心跳回忆》的来信还真不少，而且“仙剑”迷和“心跳”迷大有联手的趋势。

上海　佚名：

走上工作岗位后，有5个职业供我选择：城市市长、敢死队员（就我这体格？）、足球队员、帝国时代的统治者或星际总管（在做梦吧？），最终我选择了做一名出色的城市市长，毕竟这才是最能体现我聪明才智和过人眼光的职业。

要是让我来选，我选……哪个都觉得不够好，我选能玩遍世界上所有游戏的职业（目前好象还没有）。

北京　公墓：

现在TOP 30里居然有3个New World Computing的游戏，真是了不起，面对中西方文化差异，居然有这样的业绩，Ubi Soft和3DO一定连做梦都会笑醒。不过，这也只是猜测，没准人家的老总正绞尽脑汁地琢磨着：“怎么这么多人玩NWC的游戏，可只卖出去这么一点……”

随着中国游戏软件市场日渐被重视，越来越多的顶级游戏推出了汉化版，希望大家尽可能地支持价格合理的正版软件。

安徽　殷志鹏：

从FIFA98的惊喜到World Cup 98的细腻，再到FIFA99的快速整体配合，我都一直在虚拟的世界里让中国队不停地捧杯、夺冠。每看过一轮甲A、意甲、英超……我都要带领中国人狂扫一遍别国的梦幻组合、超级联队，在FIFA99里我更是让杨晨出尽风头，回回成为五大联赛超级头号射手，甚至下载补丁，让范志毅、孙继海都成了最佳射手，我相信中国人终有一天会夺取世界杯！可能我这辈子也看不到这一天，但我相信会有这一天！感谢FIFA系列使我提早享受到了虚拟的喜悦。

多好的球迷兼游戏迷啊！

浙江　张晶：

玩《心跳回忆——永远属于你》之余，突然发觉这个游戏缺了点什么——是剧情，如果它再有一套完整剧情，重现仙剑光辉史应该不难。最近在SS和PS上推出的《心跳回忆——起程之诗》不仅有着完整的剧情，还有不少感人至深的场面，当最后一刻跑完马拉松的主角倒在诗织怀里，听其在传说树下向主角告白，当时我眼睛都红了。

十分可惜，迄今为止似乎还没有听说科乐美公司有相关的移植计划。

内江　陈静梦：

作为一个女生，比较偏爱《心跳回忆》之类的游戏，这很正常吧。看那个伊集院平时倒是“拽”的二、五、八万，但告白时一头金色长发再加上甜甜笑容却相当动人。想当初刚上手时还烦粗糙的界面，结果一头栽进去就出不来了，很温柔的陷阱呢。稍微有点明白《心跳回忆》是如何使当年的科乐美起死回生，让金月真美（诗织配音）在声优界迅速窜红了。

福建　林铮杰：

《三角洲特种部队》（又译为《三角力量》）的联机对战世界真是精彩。在这个世界里，你需要有鹰一样的眼睛用于发现敌踪，兔子一样的敏捷用于躲避暗枪，豹一样的迅猛以杀敌制胜。在这个世界里，强者永远是猎手，弱者永远是被猎者。

太原　陈贾：

近日与同学闲聊，谈到电视剧《水浒传》中有一幕画面上出现了“奥迪”轿车，于是我说：“如此，下次《水浒传》不如改拍《盟军敢死队》算了：李逵演贝雷帽（一个极端暴力的人物，存在着严重的纪律问题），花荣演狙击手，张顺演水手，公孙胜演工兵（古时没有炸药，只好用法术代替），林冲演司机（驾驶、急救、手枪、步枪、抢占火力点十八般武艺样样俱全），时迁演间谍。”这个主意绝吧！

湖南　李昂：

生化危机II——李昂看病记

姓名：李昂，性别：男，年龄：21岁，职业：警察

病因：因夜晚狂叫，拔人盆栽，攻击路人而被殴N次致伤。

症状：惧黑，晚上不敢出门；情绪紧张，喜欢背靠墙盯住门窗；嗜食绿、红、蓝色植物，如文竹、菠菜、兰草等。

体检：心率……（太快了，测不到），呼吸……（哎，你别总绷着），血压……@##$!@!（可别想抓住他的手臂）……

诊断：生化危机II后遗症

处方：生化危机III2CD，每晚治疗

（喂！喂！老兄……护士，护士，病人昏倒了，快拿急救喷雾剂！）

晶合实验室 龙

榜主随笔

好罢好罢，某些人说很不爱听我罗嗦，这期我休息，大家的排行榜本来就应该由大家来做。好不容易把北京这见鬼的夏天熬了过去，我终于可以逍遥逍遥了。“喂！张三、李四、王二麻子，走啊！咱们出去玩，中午饭我请客——呃，你……你们掏钱罢……”

告天下玩家——一封家书

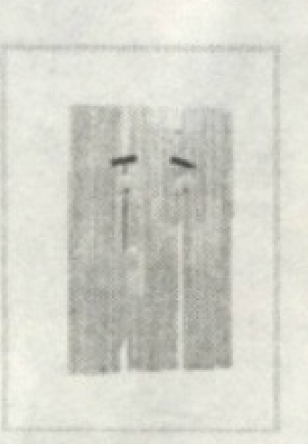
鄙人乃忠实读者，也是TOPTEN的积极投票者，可辛辛苦苦从每月的杂志上裁下那选票时，心里就别提多难受了（我的书呀!:(……），为的是争取得到那份心爱的礼品！但终究我的概率是百分之零（faint……！）。从一位网友处得知：此乃抽奖，一个名叫Walker的小编，掌握着生杀大权。听到此处我高声大喊：“打倒Walker！”真要怪他的臭手，一次也抽不到我的头上。从此以后我开始报复Walker这只“臭虫”，在我玩的MUD里登录了一个叫Walker的玩家！呵呵，这下我可有的复仇了——狠下杀手，让Walker见了好几次白无常，真是痛快之极！怎么样，Walker你知道我的厉害了吧！下次我再投票时，你的手可要准着点呀……

你的忠实读者汪洋（hahaha）

Walker兄：

首先想说的是你和老编的斗争，我永远站在你的一边。对于打工的人来说，老板是敌人，充满阶级仇、民族恨（老编和老板差不多）。你要联合其他有觉悟的阶级弟兄，将老编陷于人民战争的汪洋大海之中，再踏上一只脚让他永世不得翻身（在这个胜利时刻到来之前，千万不能让老编知道），嘿、嘿……（狞笑数声）。其次想谈谈我对排行榜的看法：我觉得软件和游戏不同，WinZip是常用的工具软件，当然会排在第一位，所以排行榜不会有太大的变动，除非有新的软件上市。我的原则是只要好我就用，所以你要相信，好的软件肯定会上来的。Net Ants就有我的一票。OK！就到这里，最后为天下所有打工的无产阶级弟兄们的胜利欢呼吧！祝你与老编的斗争胜利！

rion



Walker榜评

Walker大懒虫勒杀民族工业我跟你势不两立！

lj_nick

向你提个意见：少一点牢骚，再多说一点儿有用的！别老拿“老编的故事”充数！

小四喜

Walker：

我觉得你办的“热门软件排行榜”真是既浪费版面又浪费自己的精力。你看看榜上的软件干什么的都有，根本没有什么可比性，谁都知道WinZip只能解压，与ACDSee的功能完全是两回事！这两个软件排在一块儿有什么意义？如果你想继续办下去，最好把软件分分类，如看图软件排行，解压软件排行等等，甚至来个Winamp的Skins和Plug-ins排行，都比现在的这个榜强。一点废话，改不改由你。

张博

Walker，你好！我是一名在德国的读者。很喜欢你的主持风格，望再接再厉！ALLES GUTE ZU DIR！！

LUNDY

Walker大人，小虫想就浏览器——IE发表自己的观点。现在虽然IE凭借免费占据半壁江山，但也许将来就会被那些“你上网，他付钱”的另类浏览器代替，那时Walker大人看见的就不是“盖”字帅旗，而是“￥”或“$”或“£”字帅旗了。还有就是Walker大人的钱包再也不会瘪了，也不怕老编扣你钱了！^-^ @_@ 哈哈哈哈……

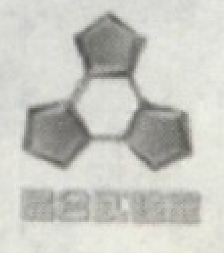
孔曦

Walker你好，当你在榜评中“美化”老编时，可曾想到N年后Walker小编进化为Walker老编时，你下面的众小×会咋对你？嘿嘿……恐怕最终落个“因公牺牲”……可悲呀！（不如让位给我吧。;->）

黄可乐

…………

晶合实验室　Walker
E-mail：walker@popsoft.com.cn
ICQ：40015173

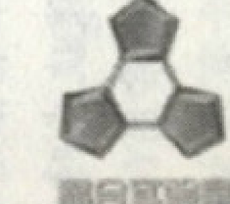
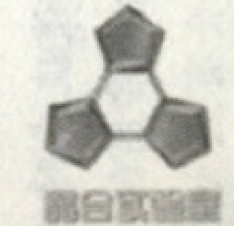
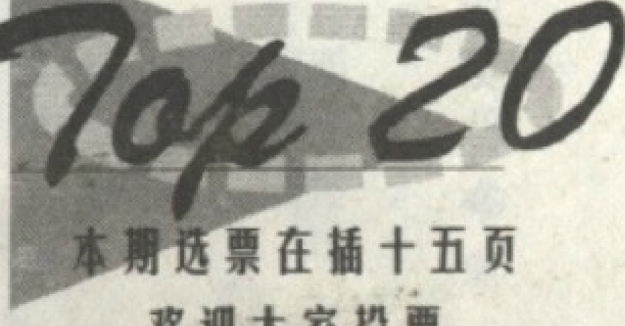


本期幸运读者

北京	汪　洋	河北	王晓然
江苏	吴　泉	浙江	陈明高
广东	吴建军	陕西	夏长海
四川	唐彬彬	天津	封小蕾
江苏	陈广强	湖北	魏兆晟

以上读者将获得由**北京实达铭泰公司**提供的该公司新品软件**“东方不败II”一套**

热门软件排行榜

本期选票在插十五页
欢迎大家投票

名称	版本号	评价	名次	制作公司	发行方式	适用平台	类型	票数	名次升降
WinZip	V7.0	5	1	Nico Mak Computing Inc.	共享	Win95/98/NT	压缩	1571	○
ACDSee32	V2.5（日文版）	5	2	ACD Systems Ltd.	共享	Win95/98/NT	图形	1221	○
东方快车	2000	4	3	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98/NT	翻译	1220	↑
KV300	Z.2	4	4	北京江民公司	商业	DOS/Win95/98	杀毒	1163	↑
超级解霸	V5.5	4	5	北京豪杰公司	商业	Win95/98/NT	多媒体	1105	↓
Winamp	V2.50c	5	6	Nullsoft Inc.	共享	Win95/98/NT	音乐	963	↓
瑞星	10.0（1）	4	7	北京瑞星公司	商业	Win95/98	杀毒	580	↑
WPS	2000	4	8	金山公司	商业	Win95/98/NT	办公	528	↑
FPE	2000	5	9	第三波	商业	Win95/98	修改	441	↑
Magicwin98	V1.3	4	10	ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD	共享	Win95/98	内码	431	↓
金山词霸	III	4	11	金山公司	商业	Win95/98/NT	翻译	413	↑
Office	2000	5	12	Microsoft	商业	Win95/98/NT	办公	266	↑
Internet Explorer	V5.0	5	13	Microsoft	免费	Win95/98/NT	网络	253	↓
Kill98	V4.24	4	14	北京冠群金辰公司	商业	DOS/Win95/98/NT	杀毒	210	↑
Net Ants	V1.0beta2.65	4	15	Hong Lewis	自由	Win95/98/NT	网络	189	↓
Photoshop	V5.5	5	16	Adobe Systems Incorporated	商业	Win95/98/NT	图形	132	↓
Foxmail	V3.0beta	4	17	张小龙	共享	Win95/98/NT	网络	98	↓
东方不败		4	18	北京实达铭泰公司	商业	Win95/98	修改	97	首次上榜
永久汉化	2000	4	18	晶合洪涛	商业	Win95/98/NT	翻译	97	首次上榜
ICQ	99b Beta V.3.17 Build #2565	5	20	Mirabilis	共享	Win95/98/NT	网络	92	↓


在硝烟弥漫的战场上
钢铁的女神再度穿梭于炮火之中
©1999 KOGADO STUDIO
公元2643年，欧姆尼的新旧移民之间再次爆发冲突，特勤机甲队重新组建，经历了一百年的科技什么发展呢？
《特勤机甲队III》简体中文完全版，将随《1999大众软件合订本（二）配套光盘——特勤机甲队专》赠送。本期配套光盘包括《大众软件》1999年第至12期杂志全部内容的电子文件，还有《特勤机甲》系列游戏相关的动画、漫画、小说和周边产品介，《特勤机甲队》系列故事和人物介绍，工画堂经典戏介绍等丰富内容。
《特勤机甲队III》为工画堂的经典回合制战略游系列的最新作品，以精细的画面、细致的机械设定、超的AI、多姿多彩的女性角色、复杂多变的任务而到玩家的欢迎。本作引入了即时战略成份，辅以全真人配音，娱乐性极高。
双光盘、全彩手册
零售价：38元
国内邮购请加邮费10元
预定于1999年11月初面市
MISSION COMPLETE
1999年大众软件合订本（二）配套光盘
特勤机甲队专集
POWER DoLLS 3
工画堂株式会社制作
华义国际股份有限公司授权
大众软件杂志社出品
详情请见 http://www.popsoft.com.cn
邮购地址：北京和平门邮局3056信箱
邮政编码：100051
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202
零售部电话：(010)65266244、65232585-61
邮购中心电话 (010)67024050

大众软件服务快车

本期广告索引

万智牌问题解答



问：万智牌一共有几个系列？

答：万智牌共有十几个系列，在中国上市的有博图，古典第五版，克撒传，九月即将上市博图三国志。

问：哪里可以得到万智牌的详细规则解释？

答：中文请查：http://www.posoft.com.cn，大众软件1999年8月上，大众软件光盘1999年8月号，软件与光盘6月，7月。台湾网页：http://www.spp.com.tw/magic（万智牌在台湾叫做魔法风云会）英文请查：http://www.wizards.com

问：在哪里可以买到万智牌？

答：中国地区一级代理商：北京国琳文化体育娱乐中心：010-65263360 沙滩：010-65257934 马甸：010-62021557 62015946 前门：010-63187570 赵登禹路：010-66111178

中国地区一级代理：智冠电子（北京）有限公司 电话：62981388 传真：62982320

万智牌经销商（北京地区）：

《大众软件》读者服务部

晶合北京总店	**76164859**	三里河分店	68533269	燕山分店	69344240	连邦科苑店	68515544-2039
晶合北京一分店	62630299	沙滩分店	64016545	成文厚分店	66167834 66167505	连邦京广店	65853285
晶合长椿街分店	66018119	通州分店	69536023	赛乐氏科贸有限公司		湖南长沙友联游戏中心	0731-4427424
晶合万寿路分店	68159093	华威分店	66024649	百盛店	010-62648196	上海：顺昌路：	021-63281769
晶合和平里分店	82410214	怀柔分店	69652990 69628251	庄胜崇光五楼电脑厅	010-62648196	福州路：	021-63520366
晶合大兴分店	69202500	六里桥分店	63267904	大恒光盘中心	010-62628396	大连：	0411-3607361
晶合垂杨柳分店	67786334	劲松分店	67721029 67721030	百脑汇百软阁	010-65995716	长沙：	0731-4427424
科苑书城前导软件店：	68515544-2014	百脑汇分店	65995896	连邦软件有限公司		南京：	025-4891383
北纬软件之家：		良乡分店	69369318	连邦中心店	62629173	内蒙：	0471-6929971
牡丹园店	62362042 62362086	东高地分店	67991893 63172119	连邦当代店	62614925		
前门店	63172119	西三旗分店	82901072	连邦魏公村店	62180037		
洋桥店	67542711 67542710	密云分店	69042299	连邦北大店	62637265		
海淀剧院中心店	62529990 62529991	陶然亭分店	63570700	连邦三里河店	68533269		
和平里分店	64217771 64289191	大兴分店	69294800				



问：在哪里可以邮购万智牌？

答：大众软件邮购中心：010-**82634107** 软件与光盘邮购中心：010-62981388

问：万智牌的公司在哪里？

答：出品万智牌的公司为美国威世智有限公司，总部位于西雅图，其北京代表处的联络方法如下：



北京朝阳区光华路1号嘉里中心南楼1621 电话：010-85298086 网址：http://www.wizards.com 电子邮件：wotcch@public.bta.net.cn

晶合软件销售连锁组织·大众软件读者服务部

独立制片人

——会声会影三维视频编辑大师



会声会影三维视频编辑大师
VCD多媒体制作
全套解决方案

会声会影3.0版
COOL 3D 2.5 完全版（专业版）
我形我速 2.0 OEM版（普及版）

三维字幕、影片剪辑、声音合成、海报宣传不求人！





VCD多媒体制作全套解决方案

独立制片人

多种VCD影片、数字相机、各种照片、各种图片……经过“独立制片人”的处理，节日贺卡、生活月历、个性海报、旅游简报、桌布、3D字幕、个人VCD专辑将呈现在您的面前。

拥有它，你可以成为“独立制片人”，不但可以独立制作个人VCD专辑，还可为公司、单位、企业制作多媒体光盘，完全展现您的个人才华。



（内含《会声会影3.0版》、《COOL 3D 2.5 专业版》及《我形我速2.0普及版》）

零售价：188元

独立制片人

COOL 3D 2.5 普及版

超值附赠《我形我速1.1版》（图形处理软件）

《我形我速1.1版》
全家人的创意百宝箱
★ 多种贺卡、名片、月历模板，玩转您的相片。
★ 生动好用的操作界面，一学就会。
★ 个性海报，创意卡片，精彩月历轻松获得。

零售价：38元

- 简单的操作　没有烦人的复杂指令和困难的模型设计，平淡无奇的文字立即摇身变成耀眼的动态3D标题！
- 各种效果立即呈现　提供丰富的3D效果及样式，无论是斜角、光线色彩、材质、背景……甚至特效的运用，您都可以直接拖放、立即套用，更可依喜好再作设定！
- 震撼的3D特效　燃烧、爆破、扭转、中空、外框、烙印、跳舞、光晕、动态摄影以及多种路径及组件特效，给您震撼的视觉感受！
- 简单制作动画特效　套用百宝箱的移动路径，动态效果就可立即完成！更有时间控制轴及可作个别的动画及样式设计的主画格控制功能，让您轻松完成动画制作！
- 为网页增添素材　输出可设定透明色的GIF文件或储存成JPEG文件，完成适合网页的压缩品质，更可与FrontPage结合，在很短的时间内完成吸引目光的网页制作。
- 支持OLE2可同步编辑文件与简报
- 与视讯影片完美结合
- 为网页、影片及多媒体简报倍增魅力



晶合总经销·诚征全国代理
晶合软件销售连锁组织及全国各大软件专卖店有售
大众软件邮购中心办理邮购

联系电话：010-82634088/4089/4096/4097
邮购查询电话：010-82634107/4092
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn

晶合软件销售连锁组织联系电话

晶合北京总店	67164859		晶合西安恒信	2246679	崔志刚	晶合长春安航	5656612	孙安航	晶合厦门新鸿杰（第三综合经营部）	2210179	王作斌
晶合北京一分店	62630299		晶合锦州北方	3131788	王芳	晶合武汉精恒	87654137	林谦	晶合曲靖网虫俱乐部	3137821	吕松
晶合北京长椿街分店	66018119		晶合太原和生	7234490	师文侠	晶合宁波今日	7248229	杨兴科	晶合荆州分部	8113452	
晶合北京万寿路分店	68159093		晶合长沙科海	2235356	尹浙	晶合安阳天天电脑	5935740	马永翔	晶合济南洪恩科技	6980984	吕延兵
晶合北京和平里分店	84210214		晶合遵义天地	8633815	陈亚君	晶合周口海天	8265701	任蕾	晶合西藏分部	6813383	彭期军
晶合北京大兴分店	69202500		晶合贵阳兄弟	5894210	林光	晶合齐齐哈尔光大	2404644	马殿光	晶合濮阳大正电脑	4888669	姬好强
晶合北京垂杨柳分店	67786334		晶合石家庄浪潮	8613051	魏长明	晶合大同中利雅	2044320	李军	晶合特约经销商 呼和浩特世纪软件开发部	4308786	海峰
晶合海口宏胜	6717056	张少菊	晶合石家庄自然	5086096	万雷	晶合南宁奥讯	2621521	孙兰芳			
晶合兰州龙安	8811591	郭蔚	晶合新疆华顺	2849854	韩浩	晶合萍乡未来电脑	6811951	刘刚			
晶合苏州沧浪	7246529	成坚一	晶合柳州分部	2835821	郑震	晶合大连维尔	3635721	隋凯			
晶合上海钜隆	62104588	卢永伟	晶合保定丽景	3035112	常丽景	晶合开封大众电脑	5958268	徐斌			
晶合杭州南北	8073048	刘德庞	晶合南京新高	3371783	侯燕	晶合天津展望	27830166	王景			
晶合昆明棒子	5176880	王全文	晶合哈尔滨金北方	6415498	高大海	晶合厦门南瓜	2096439	张峥峻			

新建分部
三明市梅列万邦软件有限公司
地址：三明市防汛指挥中心1楼3号店
电话：0598-8256077　联系人：林蕾

晶合连锁

大众软件邮购中心 圣比尔公司 联合推出“用正版2000，买正版软件 20元/张”活动

人物介绍

A001 中华人杰

课堂学习

B001 初一英语同步学习
B002 初一数学同步学习
B003 初二英语同步学习
B004 初二数学同步学习
B005 初二物理同步学习
B006 初三数学同步学习
B007 初中化学同步学习
B008 初三英语同步学习
B009 初中语文同步学习
B010 树人初一代数上
B011 树人初一代数下
B012 树人初二代数
B013 树人初三代数
B014 树人初中代数总复习
B015 英语听说学
B016 小学数学总复习
B017 统创小学五年级全科
B018 统创小学六年级全科
B019 统创初中一年级全科
B020 统创初中二年级全科
B021 统创初中三年级全科
B022 统创初中升学指导
B023 初一语文同步学习
B024 初二语文同步学习
B025 初三语文同步学习
B026 小学英语综合训练
B027 初一英语综合训练
B028 初二英语综合训练
B029 初三英语综合训练
B030 高一英语综合训练
B031 高二英语综合训练
B032 高三英语综合训练
B033 中小学生日用英语
B034 树人DOS版-小学第一集
B035 树人DOS版-小学第二集
B036 树人DOS版-初中一年级
B037 树人DOS版-初中二年级
B038 树人DOS版-初中三年级
B039 树人DOS版-高中一年级
B040 树人DOS版-高中二年级
B041 树人DOS版-高中三年级
B042 清华园丁-初中语文
B043 清华园丁-初中数学
B044 清华园丁-初中英语
B045 清华园丁-初中物理
B046 清华园丁-初中化学
B047 汉科多媒体家庭教师

计算机学习

C001 手把手教Photoshop4.0
C002 一步登天office95
C003 一步登天Vfoxpro
C004 方正奥思98学习版
C005 多媒体电脑的秘密
C006 畅游多媒体
C007 Internet百科辞典
C008 多媒体学Word
C009 多媒体学Excel
C010 多媒体学FoxPro
C011 用电脑学3DS
C012 用电脑学PhotoShop
C013 用电脑学IPAS
C014 用电脑学CorelDraw
C015 用电脑学AutoCAD
C016 用电脑学AUTHERWERE
C017 用电脑学3D MAX2
C018 WIN98易学活用
C019 WIN98快速入门
C020 Windows98即时通
C021 Word即时通
C022 Excel即时通
C023 PowerPoint即时通
C024 手把手教WPS97
C025 跟我学电脑
C026 跟我学DOS
C027 跟我学Excel
C028 跟我学FoxPro
C029 跟我学Access
C030 跟我学PowerPoint
C031 跟我学电脑基础知识
C032 用多媒体学中文Win95
C033 用多媒体学中文Windows
C034 东方网神--仙人指路
C035 用多媒体学Visual j++
C036 多媒体学PowerBuilder
C037 实战VB5.0
C038 PhotoShop文字特效魔典
C039 精品网页制作
C040 即学即用因特网
C041 PhotoShop文字特效
C042 走进Corel Draw
C043 走进Photoshop4.0
C044 实战专家NT4.0
C045 软件学校-WORD
C046 软件学校-EXCEL
C047 软件学校-OUTLOOK
C048 基于WIN.NT的网络技术
C049 计算机操作与上机指导
C050 发音宝典（英语法日语）
C051 活学活用Word
C052 网上生活+（300页书）
C053 Internet轻松上网教程
C054 PhotoShop从入门到精通
C055 3DS教程
C056 多媒体电脑入门到精通
C057 JAVA入门到精通
C058 电脑热门软件系列3
C059 3DS特效魔典
C060 实战Vfoxpro3.0
C061 实战Animator Pro
C062 学语言之MVC++5.0精通
C063 学语言之MVB5.0精通篇
C064 学语言之BC++5.0精通
C065 学语言之BC++B3.0精通
C066 学语言之BD3.0精通篇
C067 电脑和家欢
C068 探索WIN98
C070 Delphi大师
C075 轻松学习AutoCAD
C076 编程实战-图象编程篇
C077 编程实战-网络编程篇
C079 编程实战-多媒体编程篇
C080 编程核心剖析-MIS篇
C081 编程核心剖析-游戏篇
C083 编程核心剖析图形截取
C084 一步一步学3DS MAX
C085 一步一步学OFFICE97A盘
C085 一步一步学OFFICE97B盘
C086 一步一步学WINDOWS98
C087 快学即用DELPHI
C088 快学即用VISUAL BASIC
C089 OFFICE97入门教程
C094 Freehand7.0设计宝典
C096 DELPHI2.0实战教程
C097 3D Dtudio4.0实战教程
C098 轻松设计Internet网页
C099 Internet上网实战教程
C100 超级网络互连实战教程
C104 学语言之MVF5.0精通篇
C107 一步一步上网Interner

语言学习

D001 英语直通车-口语速成
D003 好莱坞之声
D004 中级英语词汇
D005 实用英语词汇
D006 英语听力实用篇
D007 英语听力基础篇
D008 多媒体学单词
D009 急救英语基础篇
D010 网际网概念英语
D011 单词记忆银行1
D012 单词记忆银行2
D013 单词记忆银行3
D014 英语世界-100期
D015 着迷900英语会话通
D016 着迷900英语语法通
D017 着迷900英语发音通
D018 着迷900英语读写通
D019 着迷900英语词组通
D020 着迷900英语词汇通
D021 新空中英语教室
D022 丹丹英语沙龙
D023 明日英语2
D024 明日英语3
D025 明日英语4
D026 英语直通车-商务英语
D027 英语直通车-交际英语
D028 阶梯英语室
D029 词汇奥秘
D031 365天轻松学英语 夏
D032 365天轻松学英语秋冬
D036 英国会话
D037 美国会话
D038 英语语音突破
D039 百变音标一点通
D041 感受英语
D042 中英文求职面试一点通
D043 英语捷径
D044 英语游侠-玩游戏学英语
D045 精通英语教程
D046 影译通《飘》1号盘
D047 影译通《飘》2号盘
D048 影译通《飘》3号盘
D049 影译通《飘》4号盘
D050 影译通《飘》5号盘
D051 影译《小妇人》1号盘
D052 影译《小妇人》2号盘
D053 影译《小妇人》3号盘
D054 影译《绿野仙踪》1号
D055 影译《绿野仙踪》2号
D056 影译《绿野仙踪》3号
D059 电影风暴《飘》1号盘
D060 电影风暴《飘》2号盘
D061 电影风暴《飘》3号盘
D062 电影风暴《飘》4号盘
D063 电影风暴《飘》5号盘
D064 电影风暴《飘》6号盘
D065 电影风暴《茶花女》1号
D066 电影风暴《茶花女》2号
D067 电影风暴《一夜风流》1
D068 电影风暴《一夜风流》2
D069 电影风暴《魂断蓝桥》1
D070 电影风暴《魂断蓝桥》2
D071 电影风《卡萨布兰卡》1
D072 电影风《卡萨布兰卡》2
D074 听霸 1号盘
D075 听霸 2号
密码 YUHENRYABMIN
D076 潜能英语
D077 超光背单词
D078 大嘴英语A
D079 大嘴英语B

电子读物

F001 多媒体世界五年典藏版
F002 读者休闲篇
F003 读者阅读篇
F004 读者欣赏篇
F006 中国股市97年报
F007 中国诗词精华
F008 多媒体百科
F009 学与玩-世界地理篇
F010 漫步者第一辑-魔音世界
F011 漫步者第二辑-壁纸千寻
F012 大众软件配套盘2期10元
F013 大众软件配套盘3期10元
F014 大众软件配套盘6期10元
F015 软件报97合订本光盘版
F016 家佳电脑文摘（第1期）
F017 家佳电脑文摘（第2期）
F018 家佳电脑文摘（第3期）
F019 软件配套光盘（98.7-8）
F020 软件配套光盘（98.8-9）
F021 多媒体世界光盘第一期
F022 多媒体世界光盘第二期

文化艺术

G001 中国民间吉祥图案
G002 震撼
G003 辉煌
G007 红楼梦
G008 西游记
G009 水浒传
G010 三国演义
G011 中国青年油画展
G012 飞向中国-北京
G013 牡丹
G014 长城
G015 蝴蝶
G016 中华风貌
G017 老照片

儿童读物

H001 儿童辞海
H002 多感度儿童英语入门篇
H003 多感度儿童英语初级篇
H004 多感度儿童英语中级篇
H005 多感度儿童英语高级篇
H006 恐龙画册
H007 诗乐启蒙A
H008 诗乐启蒙B
H009 三字经
H010 趣味识字2
H011 单词乐园
H012 益智乐园
H013 动物百科
H016 趣味唐诗1
H017 趣味唐诗2
H018 趣味唐诗3
H019 趣味唐诗4
H020 趣味唐诗5
H021 神童的摇篮
H022 十万个为什么 地理篇
H023 我编你讲（故事）
H028 看图识字识拼音
H032 大眼看世界地球转转转
H033 看世界五彩缤纷看中华
H034 大眼看世界动物的王国
H035 看世界-离不开的绿色
H036 大眼看世界-龙宫探奇
H037 大眼看世界神奇的天空
H038 中国成语故事精粹（一）
H039 成语娱教
H040 自然之迷1
H041 自然之迷2
H042 自然之迷3
H043 儿童拼音教室
H044 佳儿成龙记（娱教）
H045 神龙少年
H046 智慧城堡
H047 GOGO英语（儿童）

其他学习

I001 股海引航
I002 围画入门
I003 股神
I004 从集成电路到信息高速公路
I005 青少年无线电入门
I006 娱教选粹
I007 摄影记者
I008 轻松炒股 1号盘
I009 轻松炒股 2号盘
I010 洪恩软件--天问1号盘
I011 洪恩软件--天问2号盘

素材

J014 世界百年广告招贴汇编
J015 世界椅子精品绘萃
J016 装饰设计经典酒店1
J017 装饰设计经典酒店2
J018 装饰设计经典酒店3
J019 装饰设计经典酒店4
J020 装饰设计经典酒店5
J021 装饰设计经典住宅1
J022 装饰设计经典住宅2
J023 装饰设计经典住宅3
J024 装饰设计经典精品店
J025 装饰设计经典精品店
J026 元代名家名画
J027 名代名家名画
J028 清代名家名画
J029 新婚纱摄影上
J030 新婚纱摄影下
J031 中国清代古典家具鉴赏1
J032 中国清代古典家具鉴赏2
J033 中国名代古典家具鉴赏1
J034 中国名代古典家具鉴赏2
J035 素材大全-3D动画篇
J036 国外广告摄影精粹（一）
J037 国外广告摄影精粹（二）
J038 素材宝典（图库）
J039 素材宝典（图库）二
J040 3DMAX事例赏析精品欣赏
J041 素材大全-卡通人物篇
J042 素材大全-建筑艺术篇
J043 素材大全-动物篇
J044 素材大全-自然风光篇
J045 素材大全-古文化篇
J046 素材大全-模特篇
J047 素材大全-婚纱摄影篇
J048 素材大全-装饰材料篇
J049 边框篇
J050 网页素材篇

游戏

K001 98游戏宝典（上）
K002 98游戏宝典（下）
K003 PC游戏世界三
K004 PC游戏世界四
K005 灌篮金刚
K006 97赛手
K007 时空游侠
K008 PC游戏世界二
K009 星际大战
K010 魔宫快打
K011 小丑奇兵
K012 凯兰迪亚三
K013 孤胆枪手
K014 赤壁
K015 勇闯魔窟
K016 齐天大圣
K017 G档案
K018 水浒传-聚义篇（前导）
K019 天惑
K020 玛亚历险
K022 梦幻弹子球
K023 电脑魔神
K024 狂野飙车
K025 云霄飞车
K026 千典游戏龙第一辑2CD
K027 超霸游戏
K028 未来游戏
K029 游戏都会
K031 战国风云（新品）
K032 海滨旅行记
K033 奥秀的世界
K034 马德琳和她精彩木偶戏
K035 世界枪王
K036 新98游戏宝典
K037 PC游戏世界1
K038 死亡地带1号盘
K039 死亡地带2号盘
K040 死亡地带3号盘
K041 烈火战机
K042 地球独立日1号盘
K043 地球独立日2号盘
K044 断剑1号盘
K045 断剑2号盘
K046 海战
K047 反击
K050 烈火少林
K051 生死赛车
K052 棋牌大师
K053 雷神之锤(QUKE)
K054 终极毁灭战士(DOOM)
K055 大唐诗录
K056 国际冠军拉力赛
K057 水上狂飙
K058 命令与征服 黄金版 1号
K059 命令与征服 黄金版 2号
K060 大富翁3
K061 滔滩
K062 雷曼
K063 雷曼设计师
K064 红线飑车
K065 东方不败
K066 情人节-不见不散
K067 金庸群侠传
K068 反抗
K069 欢乐大飞车
K070 七年战争
K071 移民计划 限量
K072 西楚霸王-项羽 限量
K073 水浒传（打斗）限量
K074 富甲天下2 限量
K075 边缘战区 限量
K076 VR特警
K077 皇朝霸业
K078 运镖天下
K079 梦游美国
K080 围棋打谱与远程对弈
K081 镜花缘
K082 光暗纪事
K083 星际争霸
K084 银河骑士团+游戏修改大师
K085 疯狂飞机
K086 拼图游戏大全
K087 猎杀潜航
K088 江湖任我行
K089 上海大富翁1940

商业办公软件

L001 文友字库
L002 公司宝典电子文秘系统
L003 家居理财小财神

辅导学习

M001 英语高考指南
M002 最新英语中考指南
M003 怎样写好作文初中基础
M004 怎样写好作文初中升级
M005 怎样写好作文高中基础
M006 怎样写好作文高中升级
M007 怎样写好作文小学基础
M008 怎样写好作文小学升级
M009 家教软件集锦
M010 金耳朵声算法
M012 阅读理解（语言学习）
M013 高考英语冲刺
M014 英语学习光盘版
M015 学友步步高 初中
M016 学友步步高 高中
M017 清华园丁-应试题库大全

工具软件

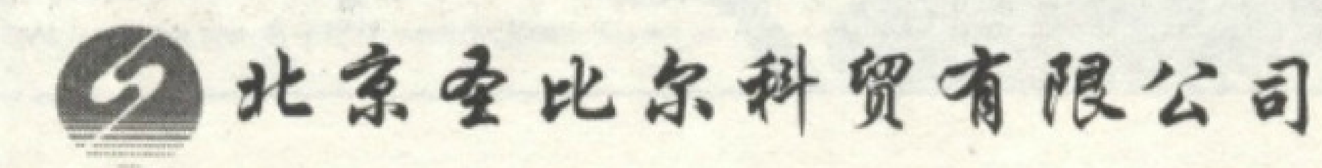
N001 超级解霸5.01
N002 东方快车98
N003 华建电子词典2.0
N004 共享风暴三（2CD）
N005 PC宝典
N006 共享风暴第4辑(2CD)
N008 北京办公旅游电子信息地图
N009 音乐小制作
N010 家庭伴侣
N011 家庭宝典
N014 VCD视盘机的维护与保养
N016 时尚先锋3（双CD+书）
N017 商海纵横-专业版
N018 生活万事通
N019 IE5.0
N020 电脑桌面大全1环球影音
N021 电脑桌面大全2如歌年华
N022 电脑桌面大全3动感节拍
N023 阶梯百宝箱
N023 软件高速路
N024 时尚先锋2（双CD+书）
N025 郎道5.0 电脑词典
N026 鹏达办公宝典
N027 金边汉字DXF生成系统
N028 惠软全家福
N029 我行我速1.1图形设计
N030 杀毒 行天98
N031 中文版TurbolLiunx3.02
N032 网络时代2-Linux6.0
N033 轻轻松松练五笔 磁盘
N034 实用工具快车 +书
N035 精彩屏保
N036 Netscape中文版4.03，4.04 Rrich Win97网络版，词霸2

娱乐休闲

O001 香港97
O002 美食新概念蔬菜篇
O003 美食新概念海鲜篇
O004 军事百科(上)
O005 军事百科(下)
O006 98世界杯大纪实
O007 情人的礼物
O008 香港风光
O009 现代流行服装
O010 现代美容美发
O011 现代名车欣赏
O012 气象奥秘
O013 海上巨人
O014 征服天空
O015 大都市
O016 古埃及
O017 土著民族
O018 令人震惊的科学
O019 中国家庭美食
O020 人体奥秘
O023 地球的奥秘
O025 生育宝典-育儿篇
O026 生育宝典-妊娠篇
O027 家庭医学博士
O028 家庭小护士-婴幼保健
O029 洪恩软件-医圣A盘
O030 洪恩软件-医圣B盘
O031 香港之窗
O032 邮海纵横(邮票大全)
O033 航空博览
O034 飞机荟萃 珍藏版

利用价格杠杆打击盗版，我们推出“用正版2000，买正版软件”活动，联合众多软件开发商、出版社，向市场推出质量上乘，价格低廉的正版软件，每张光盘20元。全国读者可直接从大众软件邮购中心邮购，邮购时在附言栏中注明产品名称和编号，汇款地址：北京和平门邮局3056信箱（100051）。欢迎来电来函或发E-mail免费索取产品目录《晶合软件广场》（邮费2元）。同时诚征正版2000全国代理商。

邮购方法:5张光盘起邮，每张20元，邮费10元
邮购地址:北京和平门邮局 3056 信箱　邮编:100051
收件人:大众软件邮购中心　查询电话:010-82634107
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

入网方法：您只需通过邮局汇款网员管理费10元（一年），便可成为大众软件邮购中心服务网网员。您也可在邮购产品的同时交纳网员管理费10元并在汇款单附言中注明即可。

推荐产品	零售价/网员价
生死之间Ⅱ	98/38
大富翁4	128/90
MP3音乐无限	49/35
PC SHOWIN站	68/50
梦幻西餐厅2	38/38
恋爱物语 2CD	38/38
心跳回忆 2CD	38/38
永久汉化2000	38/38
音乐殿堂	38/38
虚拟人生	35/30
天地劫	69/55
大航海时代外传（中文版）	128/102
自由与荣耀	85/75
豪门春秋	80/68
世界大战（2CD）	148/38
奇异世界之阿比逃亡记	148/38
摩纳哥大奖赛模拟赛车2	145/38
探宝奇兵2	138/38
虚幻世界	148/38
海底文明	145/38
世界足球98	145/38
瑞星99世纪版	260/156
KV300+（新版）	260/156
KILL98	380/228
企鹅套装4（10CD）	396/240
东方快车2000-黄金版	260/156
虎胆神猫	129/38
盟军敢死队-深入敌后	148/126
盟军敢死队-使命召唤	50/40
魔法师传奇	50/40
足球万岁	50/40
过山车大亨	50/40
神偷	148/126
半人马座	159/135
异尘余生2	148/126
奥美黄金组合	188/155
水浒传之天命之誓	128/102
新世纪福音战士（4CD）	129/100
银翼杀手（超白金中文版）	168/135
极品飞车-孤注一掷	159/135
玩具兵大战Ⅱ	98/85
生化危机Ⅱ 2CD	138/117
三国志英杰传Ⅱ	108/92
摩托世界锦标赛	149/134
模拟城市3000（中文版）	159/135
钓鱼高手	68/60
游戏龙卷风	99/85
英语世纪行Ⅱ	398/360
开天辟地背单词	68/54
英语碟中碟Ⅱ	188/160
耳目一新读英语	48/40
随心所欲说英语	148/126
听力超人	125/106
许国璋英语	68/54
初中英语听力大全	99/80
英文世界名著100部	68/54
欧美英语经典歌曲集	38/32
翰林汇课堂伴侣初中版	99/80
翰林汇课堂伴侣高中版	99/80
中学生学古文	58/46
琴棋书画9CD	99/85
WPS2000多媒体教程	58/46
一步一学WPS2000	48/38
一网打尽-网上做生意	48/40
一网打尽-网上秘笈	48/40
Internet世纪经典	199.99/170
东方网神	160/128
即学即会Office97	98/78
即学即会Word97	98/78
即学即会Excel97	98/78
即学即会Access	98/78
即学即会PowerPoint	98/78
即学即会FrontPage98	98/78
即学即会Outlook98	98/78
即学即会Internet	98/78
平面美术设计金典	99/80
三维动画设计金典	99/80
金山画王	98/78
金山游侠Ⅱ	78/70
东方不败	80/64
东方卫士	260/208
工具碟中碟 7CD	298/240
整人专家2000	88/70
读者98典藏版	99/80
Pc DIY2000	68/55
超级信封打印程序	160/128
情景日语	58/48
文书先生	98/80
成就营销大师	35/28
成就管理大师	35/28
居家理财小财神	98/80
金山WPS2000专业版	980/780
办公商务2000	365/310
速达2000+	790/680
万智牌（博图）起始牌60张	96/80
博图补充包（随机10张）	22/20
万智牌（第五版）起始牌60张	99/85
第五版补充包（随机15张）	29/25
万智牌（克撒传）比赛用牌75张	99/85
克撒传补充包（随机15张）	29/25

起始牌邮费10元/套；
补充包邮费5元/套。

USB PC Camera摄像头	890/690

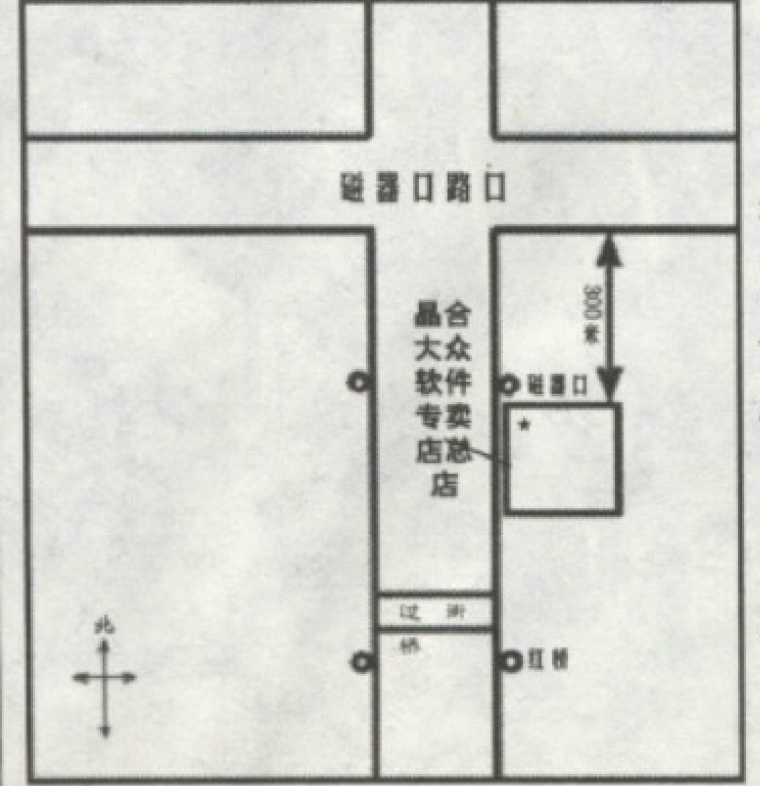
大众软件邮购中心

邮购地址：北京和平门邮局3056信箱　邮编：100051
收件人：大众软件邮购中心　查询电话：010-82634107、82634092
E-mail：jhyf@popsoft.com.cn
每款软件（需加10.00元邮费，特快专递30.00元），收到汇款24小时内发货。
需要详细产品目录的读者可来电来函免费索取《晶合软件广场》（邮费2.00元）。

大众软件邮购中心电话变更：
邮购查询电话：010-82634107、82634092

迁址通告

随着公司业务的不断发展，为了更好地为大家服务，晶合软件专卖店（《大众软件》读者服务部）总店，决定于一九九九年九月迁址。由崇文门西大街6号迁至崇文门外大街东排临16号，详见下图，您可乘39路、41路、43路、60路等磁器口站下车，十字路口往南300米路东。联系电话：67164859。欢迎大家光临、指导。



新店试营业，特价报真情

为了回报消费者多年来对《大众软件》杂志以及晶合软件专卖店（《大众软件》读者服务部）总店的支持，特在新店试营业期间，举办为期一个月的全场特价酬宾活动，九七年、九八年以及九九年杂志一元两本，部分配套光盘二元一张，特价软件十元至二十元，几十种UBI经典产品特价三十八元，其它产品均二至九折。凡购买软件的来宾，都将获赠特价杂志两本或特价配套光盘一张。

了解软件，读《大众软件》杂志；购买软件，来晶合软件专卖店。

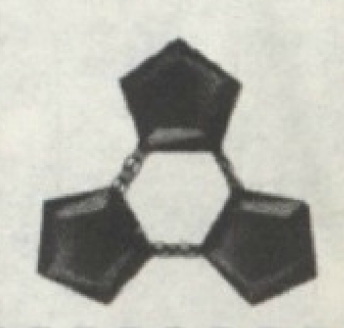
我们将增加我店的软件品种，提高我们的服务水平，为晶合软件连锁成为您的忠实朋友这一目标而努力。

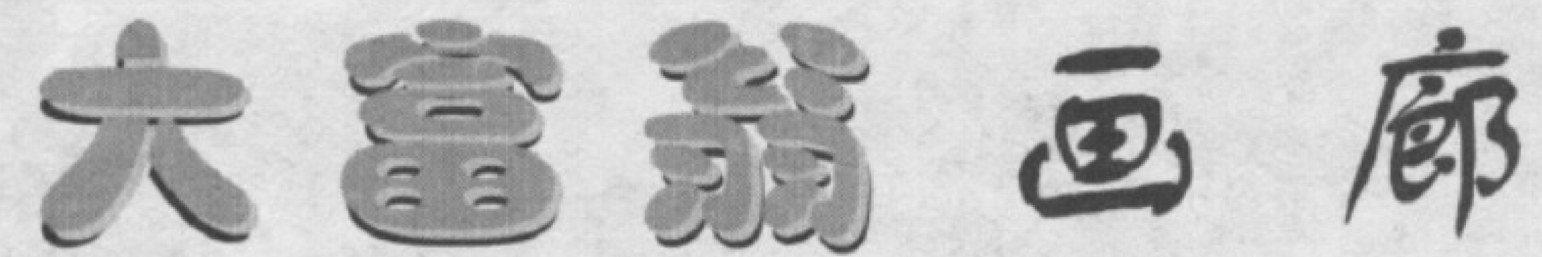
《大众软件》读者服务部

晶合软件销售连锁组织北京总店

新店 新气象

1、每周推出一款新品特价产品；
2、每月公布即将发行产品目录及简介；
3、每月赠送《晶合软件广场》100份。







好多好多的帅哥美女呀！（阿土伯？？？）为什么只有金贝贝长不大，因为她……！！！

不知为什么，金贝贝的人气值这样高，连续几期的漫画主题都是她，让其他人好羡慕喔！大富翁4的主角可是有十二个人，如果……呵呵那本画廊可就生意兴隆了！

欢迎投稿，来稿请寄北京和平门邮局3056信箱（100051）并请在信封上注明“大富翁漫画”。画稿一经刊出，作者即可得到当期《大众软件》杂志及配套光盘一套。

另：请本期漫画的作者速与我刊联系，电话：010-82634090转61。

大富翁4人物之正常比例版。


一个全新的游戏即将面市，
现在需要你给她取个名字，
迎接它的诞生……
桌面
益智游戏
《……》破壳在即……
<<……>>故事梗概
话说公元2223年，地球人口膨胀，100亿人口使地球村不堪重负，一系列病症接踵而至，大气污染，水源不足，交通堵塞，治安混乱……各个国家以及联合国亟实施了多种补救方案，但终非长久之计，正在各国首脑焦头烂额之时，由联合国派出的“诺亚方舟”号探索飞船发回了一份报告:在银河系中发现了一个新的星系“新伊甸”，星系中的许多行星与地球环境极为相似:充足的水源，适当的氧气含量，一样的重力加速度，以及坚实的大气层。联合国发言人迅速将这一喜讯向全世界发布，没想到却掀起了一场更大的波澜。中、美、俄、英、日等拥有先进宇航科技的国家开始制定各自的外星移民计划，为防止新殖民战争的爆发，联合国迅速召开紧急会议，希望各国能够暂缓移民计划，但各国代表均对本国迅速实施各自的移民计划列举了充分的理由。
中国目前人口数占世界总人口的1/3强，高居世界人口数首位。日本人口密度为世界第一，目前水、电、热等资源也将近穷竭。随后，英、美、法等国家也先后阐述了外星移民的理由。
鉴于太多国家支持，大会不得不通过了“外星移民”提案。从此，一场浩浩荡荡的新大陆移民运动开始了，这是一场争夺土地、财富和权利的战斗……
征名启示
你是游戏玩家吗？你对这个游戏感兴趣吗？千万不要错过这个大显身手的好机会，动动脑子，起个名字吧！
在99年10月15日前请您将应征游戏名称填入《________》中，并把广告剪下寄回翰林汇公司企划部，10月30日活动揭晓，你应征的游戏名称如被采用，将获得我公司提供的极具诱惑力的——
IBM ThinkPad i
笔记本一台。
声明：本活动一切解释权归属翰林汇软件产业有限公司所有！
姓名:
电话:
地址:
邮编:
Enter
Home
Pg dn
What's your name?
翰林汇软件产业有限公司
热线电话：62978866-177,188
直拨电话：62976411
地址：北京市海淀区上地5街5号高立二千大厦四层
邮编：100085
http://www.highly.com.cn
HIGHLY 翰林汇

诚 聘

- MIS程序员：对MIS有比较深的了解，从事过相关方面的工作，有开发MIS系统的经验者将优先录用。
- DIRECT X程序员：熟悉DIRECT X编程，对DIRECT DRAW有深刻的认识和了解，针对DIRECT X开发过游戏者将优先录用。
- 二维美术设计师：要求要有好的二维美术基础，二维功底要扎实深厚，会计算机美术者将优先录用。女性尤佳。
- 文案：每分钟输入中文100字以上，懂计算机，会OFFICE者将优先录用。

以上人员一经录用，待遇从优。有意者请将一寸免冠照片一张和个人简历及联系方法寄到如下地址：

南京市江宁县东山镇金箔路132号
南京恒建通讯 王纬收　　邮编：211100

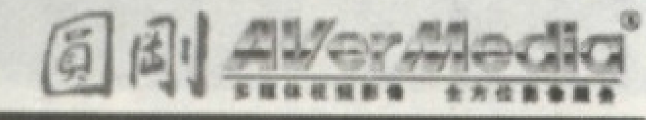
南京恒建通讯公司期待您的加盟，让我们携手共创美好的明天！！

将电脑变成您家中的 第二台电视机

www.digex.com.cn

JoyTV
全频道电视精灵II代

功能特色
无需开主机，在显示器上直接可收电视、录像机及其它视频源
外置式，全功能遥控器
可用来作为TV-VGA转换器
即插即用，无需软件驱动
全频道可接收增补频道
自带功放可享受美妙音乐
双语信号选择，支持双语视频源
具有视频输出，预约录像功能
定时自动开关，提醒服务
TV/ Video/ PC 任意切换，工作娱乐两不误



中恒讯视
BEIJING DIGITAL EXPRESS CENTER

北京中恒讯视科技发展中心
电话:(010) 62577108 62577109 62577224
传真:(010) 62644725
各地分公司
成都：(028)5562832 无锡：(0510)2768126 沈阳：(024)23848403
南京：(025)3213028 郑州：(0371)3822768 重庆：(023)68637236

洪恩软件 Human

真 心 服 务 千 万 家

九月中旬 隆重上市

《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》三部曲之

万事无忧II

——几天精通电脑



赠精美教材
6CD 125元/套

届时《万事无忧》老用户可以优惠升级

电脑软件、硬件及其外围设备的维护、升级和使用大全，适合所有想精通电脑的人。

《万事无忧》完全升级版，内容丰富实用，多至6张光盘，以解决实际问题为根本。

软、硬件高级使用、维护、升级，怎么办？找人做，好贵的；买来的外围设备，难道要别人帮忙装？又要花钱；系统崩溃不会重装，注册表的维护应用也不会，求人？好难堪；莫名死机、非法操作、设备冲突……耽误工作急死人了！

所有问题的唯一解决方法—《万事无忧II》

内容分为七大部分：

一、**软件安装**：最主流的操作系统Windows 98/95的安装维护，各种常用设备的驱动程序安装方法、各种流行软件的安装技巧；详细介绍CMOS的设置、硬盘的分区、格式化、光驱驱动程序的安装；较大篇幅介绍Windows注册表的维护和应用。

二、**常用软件**：包涵十一个类软件，囊括使用和维护电脑的方方面面。FLASH动画的创作、GIF动画的生成、SoundForge、MP3制作；Norton工具箱，魔术分区 Partition Magic，反删除工具RecoverNT，彻底解决硬盘数据无损分区和因格式化、文件误删除带来的损失；查杀病毒工具NAV、McAfee等。

三、**常见问题**：从解决用户使用电脑所遇到的困难出发，综合第一代攒机精英的完全心得，近300条问题，从最常见的电脑死机、设备冲突、操作系统到常用软件。针对各种问题专门提供按照现象查询的向导方式，让您在解决问题的过程中掌握处理电脑故障的一般方法。

四、**硬件安装**：PentiumIII、PentiumII电脑的组装、流行的硬件设备，从安装、工作原理到注意事项。解决用户购买、安装、使用电脑配件的问题。

五、**多媒体**：精彩的演示，详述崭新的媒体技术，包括MP3、DVD电影、虚拟现实技术、三维动画等。

六、**网络**：主要介绍网络的硬件连接和应用，通过电影、图片向您展示组建局域网的方法及相关硬件设备、具体的安装过程；Windows NT 4.0网络的基本使用。

七、**梦圆PC**：游戏中，实现你在IT界叱咤风云的梦想。

北京金洪恩电脑有限公司开发制作，清华大学出版社出版　用户服务中心：010-62634069/62634070　365热线：013901358406/013801164741　武汉服务部：13707152201
广州服务部：020-38802184/13809776340　深圳服务部：0755-3780575/13902983390　上海服务部：021-64387972/13701744727　成都连邦：028-5215799/5532330
昆明黑马：0871-5191804/5146711　福州连邦：0591-7811693/7836798　天津连邦：022-23001061　青岛力邦：0532-3876907/3884825
邮购地址：北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司收　邮政编码：100084
Http://www.goldhuman.com　E_mail: human@goldhuman.com



- 精心设计的三维引擎，真正实现独一无二的三维太空环境
- 丰富的剧情讲述两大种族间史诗般的太空战争
- 别具匠心的视角切换缩放系统，可以瞬间深入太空任何地方
- 6大级别30余种太空战船，让玩家充分拥有自由的战略空间
- 独特的飞行轨迹，震撼的光影效果，深邃的星云背景表现出完美的太空视觉效果
- 歌剧般的乐曲配合，逼真出色的音效表现
- 最多8人参战的多人游戏模式，包含"我恨采矿"、"赏金猎人"等多样新鲜的作战

9月底上市 急切盼望中

1999年不可替代的三维即时战略游戏

横扫千军之王国风云

9月底经典级的战略巨作
震撼性的超值低价

上海育碧体恤国内玩家的又一举措





附赠9张精美卡片，值得珍藏
由Cavedog提供的原创图集

- 四个独特且具有完全不同的建筑层级的参战种族
- 16位色彩带来不可思议细节化的作战单位、地形、建筑
- 更丰富、更有深度的故事和角色发展
- 独特的"英雄"单位将神奇地出现在战场上
- 来自至上神灵的降临
- 经验值以及作战单位升级后明显外表变化
- 更新潮的，详细而又魄力十足的界面
- 激烈的围城攻坚战
- 多人游戏的任务和可变的胜利条件

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张扬路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223,232
传真：(021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.udisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

推动中国软件正版化 我们不懈努力



WPS 2000

298元

家庭总动员

家庭软件收藏经典

配有详尽说明的软件使用手册，享受正版用户的服务与升级政策

WPS 2000家庭总动员内含以下软件

N.	软件类型	软件名称	每套原价	特点介绍
1	家庭办公	**WPS 2000家庭版**	98	中国软件第一品牌集成文字处理、图文混排、电子表格、多媒体演示、图像处理五大功能，提供全套家庭办公的功能。
2	视频播放	**超级解霸5.5**	99	软解压软件中的绝少精品，经久不衰的长青树。支持VCD、DVCD、MP3、CD，它独创DirectCDROM技术能轻易读取各种烂盘；支持VCD直接转成AVI文件；首次实现超级VCD的软解压。
3	词典工具	**金山词霸Ⅲ** 通译科技版	198	多快好省的数字化词典，是98年国内十大明星软件之一。以先进的技术提供任意中英文屏幕取词，即指即译，即时发音，词典查询。它支持多种操作系统，无需中文平台辅助，支持多种浏览器。含23个专业词库。
4	上网学习	**电脑学校2000** 互联网篇	129	采用生动活泼的方式为大家详细讲述了Internet从人门到应用等各个方面的知识，教学方式具体生动，同时还为每一步骤的操作提供了相关的图片与语音解说，它将帮助刚刚上网还不知所措的你找到一条速成之路。
5	电脑绘画	**金山画王**	98	电脑绘画丹青妙手，魅力四射、色彩斑斓的电脑绘画软件，提供了多种画笔与仿真的画纸，丰富多彩的图片库多达数百种，让你尽显绘画天赋！儿童画、国画、油画、水粉画、素描等多种形式的作品任由你去发挥！悦耳动听的语音提示，全程语音导航，即使不识字的孩子也能轻松上手，还可以看图识字呢！特别适合爱好绘画的朋友。
6	影像创意	**我形我速2.0**	288	影像创意卡通制作，相片编辑的最佳选择，可广泛应用于各种相片项目一贺卡、请柬、运动卡、名片、海报、信函、日历、屏幕保护等等！使用创意十足的选项，易于操作的视觉控制，快速进行相片纠正。
7	汉化翻译	**金山快译** 预览版	160	是金山公司即将推出的一款汉化翻译软件。可以用它来汉化英文软件，网页以及英文资料。它采用先进的算法技术，全面分析英文语法结构，功能强大，兼容性好，做到中英文翻译流畅。您可以凭此预览版优惠升级到我们的正式版本。
8	家庭理财	**居家理财小财神**	98	专为家庭及个人理财设计开发的，集人、财、物一体化，记录、统计、分析的全方位家庭或个人财务管理软件。该软件集日常理财、理财计划、帐务提示、理财报告、证券投资等功能于一身，将复杂的理财计划、帐务管理变得简单明确，可以大大提高工作效率，帮助家庭及个人理好家政。
9	杀毒软件	**行天98**	298	能查到和解除多种病毒或者病毒家族，具有独有的内存解毒技术，共享冲突技术，递归地扫描包裹和压缩文件中的病毒。可以在线升级。
10	游戏修改	**金山游侠II**		新一代的游戏修改器，金山游侠II将帮助你在流行游戏中轻松过关；游戏、动画、MTV画面可以随意随时截取；国外游戏也不用怕，它配备了金山词霸的电玩版，解决语言的障碍。
11	学习软件	**WPS 2000多媒体教材**	50	多媒体教学软件，为WPS 2000，让你在最短的时间内学会使用WPS 2000。
12	英语学习	**金山单词通**	78	收录从小学、中学到大学四六级，以及TOFEL、GRE、GMAT等课程共66本单词册，覆盖了英语各级人士的需要，单词册经精心分组，学习时循序渐进，以最高效率记住最多单词，学习时因人而异，记录个人的生词册，进行针对性训练。
13	作文学习	**多多作文**	78	是根据具有多年语文教学经验的单立夫老师总结出的"五次作文过关法"制作而成的小学生作文多媒体教学光盘。精致美观的画面，优美动听的音乐，它将帮助学生建立作文基本架构（五层次）的概念，迅速提高作文写作技巧；提高学生阅读能力；使学生可以形成一种正确学习的思维方式。
14	书信写作	**金山书信通**	98	为中英文书信辅助软件，它分类介绍了社交常见书信写作，列举了中英文书信实例，您可对其进行修改以轻松完成您所需书信的写作并有助于您提高英文水平。内容全，信例多，方便实用，简单快捷。
15	打字练习	**打字精灵**	78	为Windows95系统制作的小型打字练习工具，其中包括英文打字练习和中文五笔字型打字练习两个相对独立的部分。
16	上网工具	**IE5.0中文版**		微软著名网络浏览器
17	电子邮件	**Foxmail3.1**		中国人自己的邮件系统，多用户，多帐户，多POP3支持；邮箱目录树结构没，可以无限建立子邮件夹和子邮箱。
18	压缩工具	**WINZIP7.0**		Windows下最流行的压缩工具。支持多种压缩格式。
19	下载工具	**网络蚂蚁**		最早实现多点续传功能的下载软件！可进行多点传输。
20	图像浏览	**ACDsee**		一款强大的浏览图像的软件，可用于图像文件的浏览，管理，并内置编辑功能，支持常用的图像文件格式。
21	MP3播放器	**Winamp2.24**		播放MP3 媒体文件的头号选择。支持相当多的多媒体文件格式，而且还有强大面板支持，可进行音场设定、编辑播放清单。
22	旅游指南	**交通时刻、邮政编码表**		含全国列车、航班时刻表
23	炒股入门	**股市经典**		股市操作，学习娱乐性的软件
24	聊天工具	**ICQ99**		全球最成功的在线聊天工具，他不仅可以收发文字短信息，还可以发送文件、Email，并且可以在线检索注册用户。
		…		…

总价值≥1926元　　精品收藏尽在其中

指定经销商：

连邦总店 010-62629173
连邦魏公村店 010-65853286
连邦现代店 010-62630342
连邦都宾楼店 010-62637265
连邦科苑店 010-68515544_2039
百脑汇 010-65995865
大恒 010-62628395.96.97
星仁现代店 010-82619601

上海茂立 021-63226198
上海连邦 021-63260303-3116
上海新华书店 021-63216760
杭州美迪 0571-8271302
杭州中证 0571-8859968
杭州南北 0571-8073048
杭州连邦 0571-8853577
南京新高 025-3616430
南京连邦 025-4408854
合肥连邦 0511-2817190

烟台金石 0535-6623036
烟台松华 0535-6278744
济南长川 0531-8559435
济南三联 0531-6096020
福州连邦 0591-7817744
沈阳希望 024-23893404
辽宁华储 024-23882911
沈阳连邦 024-23921186
石家庄正扬 0311-6042237
哈尔滨希望 0451-2543890

哈尔滨瑞利 0451-2308066
哈尔滨连邦 0451-2523935
长春连邦 0431-5675223
大连连邦 0411-4321308
天津津科连邦 022-27387820
广州黑马 020-87518008
广州南软 020-87532791
广州金碟 020-87587609
广州连邦 020-87572481
广州天高行 020-83790899

广州思富特 020-87509952
深圳海象 0755-3239334
深圳连邦 0755-3220641
海口希望 0898-8511848
长沙德智 0731-4458868
武汉天问 027-87874577
武汉凡高 027-87884793
武汉赛乐氏 027-87877246
武汉连邦 027-87871204
南昌希望 0791-6234341

南昌赛乐氏 0791-6310214
成都连邦 028-5215799
成都新四方 028-5594147
重庆电脑报 023-63620624
昆明黑马 0871-5118590
昆明连邦 0871-4120363
郑州连邦 0371-5964014
新疆华新 0991-2810057
陕西辉煌 029-7801033

金山公司 KINGSOFT®
联想集团成员企业

北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
http://WWW.kingsoft.net Email:support@kingsoft.net 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 订货热线：62524868-211. 212. 213. 214. 215

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		
您希望我们的配套光盘附送 □游戏 □多媒体教学软件		

选票规则

★请您将最喜爱的应用软件放在首位；
★如果是商业软件，请注明零售价；
★所选应用软件不可超过5款，可少选；
★所选应用软件若为英文版，请注明英文；
★填好后，贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

TOP TEN 选票

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收 邮编：100051

广告咨询卡

我在贵刊____年第____期的____彩色 ____黑白 ____刊花设计广告中看到

公司（厂家）________产品（技术信息），希望：□购买 □索取资料 □询问价格 □参加培训

读者姓名： 年龄： 电话：

职务：

工作单位：____________ 通信地址：

邮编：

填好后，请贴在信封背面。

《大众软件》读者评刊表（1999年9月下）

姓名		性别	□男 □女	年龄	
通信地址				邮编	

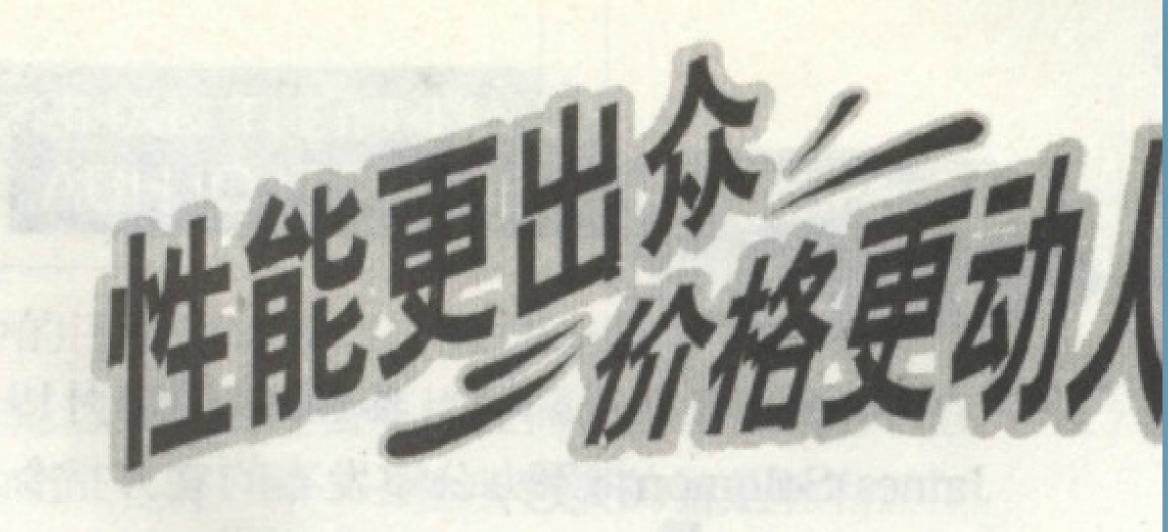
本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递	□ 专题综述	□ 专题企划	□ 特别情报
□ 实用软件	□ 硬件评析	□ 前线地带	□ 游戏赏析
□ 网络时代	□ 缤纷长廊	□ 攻略指引	□ 游戏畅谈
□ 应用心得	□ 问题交流	□ 游戏剧场	□ 有字天书
□ 读编往来		□ TOP TEN	

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收 邮编：100051

新包装 新产品 新价格



全新 小影霸™ MULTIMEDIA 系列产品

小影霸 AGP 3D-TNT2 显示卡



- 采用RIVA TNT2显示晶片
- 内置128bit 3D/2D绘图加速引擎
- 内置16MB SDRAM
- 内置300MHz的RAMDAC
- 支持AGP 4X/2X
- 分辨率高达2048×1536

小影霸 AGP 3D-TNT 显示卡



- 采用RIVA TNT显示晶片
- 内置128bit 3D/2D绘图加速引擎
- 内置16MB SDRAM
- 内置250MHz的RAMDAC
- 分辨率高达1920×1200真彩模式

小影霸 TNT2 Vanta 显示卡



- 采用RIVA TNT2显示晶片
- 内置64bit 3D/128bit 2D绘图加速引擎
- 内置8MB SDRAM
- 内置250MHz的RAMDAC
- 支持AGP 4X/2X
- 分辨率高达1920×1200

小影霸 AGP 3D-128ZX 显示卡



- 采用RIVA 128ZX显示晶片
- 内置128bit 3D绘图加速引擎
- 内置8MB SGRAM
- 内置250MHz的RAMDAC
- 分辨率高达1600×1200×16.7M

小影霸 P-CAM 数码相机



- 直接接驳电脑并联接口使用，不需另设捕捉卡
- 不需另接电源
- 可轻易和各种Video phone软件搭配使用
- 随机附赠P-CAM &Wincap捕捉软件(由NEC原装提供)
- 支援Windows 98/95 & Windows 3.1，并适用于586 PC/AT机种

小声霸 1 号声卡



- 采用Creative 音效芯片
- PCI总线接口
- Aureal A3D三维声音定位技术
- 高保真64位音符波表合成器
- 微软Directsound高速PCI总线加速
- 支持现有DOS应用程序，兼容Sound Blaster和Sound Blaster Pro



小影霸™ MULTIMEDIA 品牌拥有：深圳市新天下实业有限公司

各分公司：深圳 0755-3244127　广州 020-87592843　北京 010-62610289
上海 021-62569980　南京 025-7715137　成都 028-5568409 5532164

地址：深圳市深南中路国际科技大厦3503室
电话：0755-3760258，3761008，3784243
邮编：518033
Email：chinaparadise@163.net

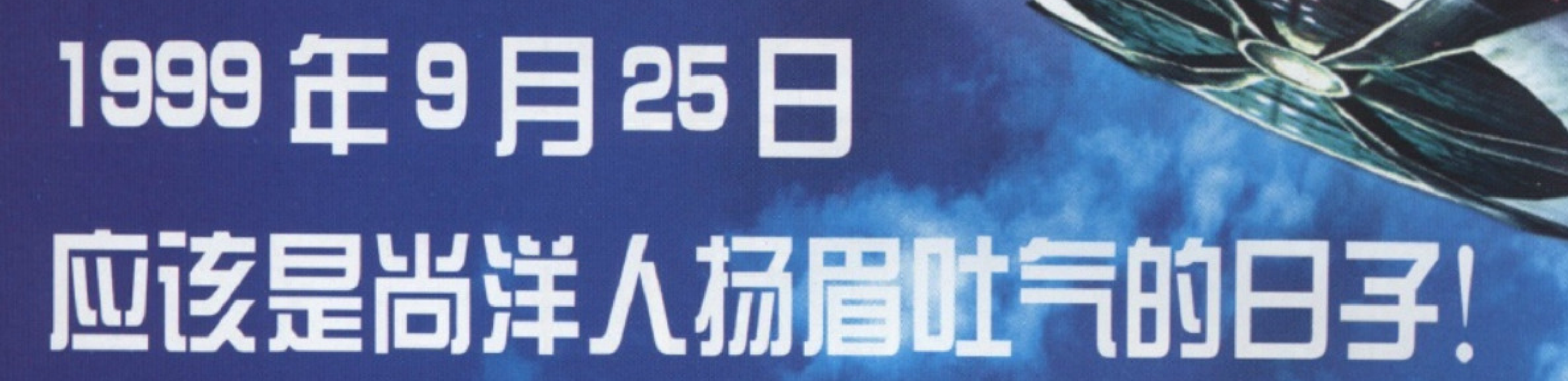
关注奔驰系列，请访问网址：http://www.chinaparadise.com

各地区指定经销商：

上海国微	021-62534176	广州联通	020-87592234	武汉瑞昌	027-87645510	南京普雷	025-3371987	沈阳蓝天	024-23887784	河南汇科	0371-3832305	陕西四班	029 -5514969	重庆八达	023-68790080
上海一方	021-62475834	广州华众	020-87590121	武汉慧林	027-87858501	南京华欣	025-3351894	大连蓝天	0411-3640171	贵州康普	0851-5816438	杭州华瑞	0571-8855858	重庆深渝	023-68636917
上海润卓	021-64673920	广州中辉	020-87592872	福州天泽	0591-3375579	南京金奔腾	025-3614528	大连特雷	0411-3640627	贵阳科源	0851-5831861	苏州珠江	0512-5308515	汕头天亿马	0754-8169686
上海安泰	021-54900262	广州众恒	020-87575021	福州天威	0591-7525245	长沙新浪潮	0731-4148099	长春全达	0431-5640487	济南邦得	0531-8012341	苏州明瀚	0512-5517713	汕头海硕	0754-8851173
上海飞灵	021-54900427	广州欣荣	020-87542754	昆明爱迪	0871-5169287	徐州前进	0516-5765967	吉林勃讯	0432-2485258	济南亿海	0531-6402421	天津瑞腾	022-27370875	新疆东玮	0991-5833746
中国大恒DIY	010-82622588	广州枫桦	020-87575520	昆明派格	0871-5182324	徐州捷成	0516-3813326	合肥天地	0551-3654714	青岛腾飞	0532-3840278	宁厦金科腾	0951-6012589	新疆恒利	0991-5827443
北京益隆达	010-62588508	广州新巨人	020-87541247	南宁垣硕	0771-2616356	杭州鑫安创	0571-8855999	合肥金伟庆	0551-3630982	青岛同济	0532-2735909	常州三高	0519-6663399	乌市忠信	0991-2813708
北京天旭城	010-62620660	成都新达	028-5572041	南宁紫星	0771-2625289	宁波鑫安创	0574-7286481	哈尔滨八喜	0451-2547474	石家庄四维	0311-6679684	扬州超能	0514-7324725	柳州航科	0772-2804510
北京卿云岭	010-62645090	成都新先河	028-5530318	舟山蓝天	0580-2037104	无锡新科海	0510-2740111	哈尔滨博呐哲	0451-2549693	甘肃索达	0931-8847295	扬州怡海	0514-7327144	柳州垣生	0772-2801635



精彩CG全面放送！在烈火文明中我们制作了优秀水准的CG动画，相信在烈火文明正式版本推出之后，大家会一睹真面目
9月25日在各地首发会场购买《烈火文明》
的玩家我们会赠送您精美的150页烈火文
明全彩色漫画一本，5种类巨幅CG招贴（任
选一张）！！！只在首发当日！！！！
EternalMoment Studio
NIRVANA
烈火文明
CYTS SYSNET ELECTRONICS CO.,LTD
上市日期 1999年9月25日
全国统一零售价格 86元
首发店面
晶合（大众软件）销售组织及各地专卖店
连邦销售组织及各地专卖店
赛乐氏销售组织及各地专卖店
其他公司正在招募中……



1999年9月25日

应该是尚洋人扬眉吐气的日子!

烈火文明 全面上市!

感谢以下媒体对尚洋的支持:

(杂志)
个人电脑
大众软件
家用电脑与游戏机
少年电世界
少年电脑世界(青岛)
电脑爱好者
电脑时空
游戏时代
电脑(广州)
电脑游乐园
软件与光盘
软件
软件世界
家庭电脑世界
新浪潮
新潮电子
多媒体世界
计算机光盘软件与应用
家用电脑世界
计算机与生活
市场与电脑
家电大视野
科技产品博览
-电脑游戏攻略(上海)

(周刊)
中国计算机用户
计算机世界周报
北京电视周刊
北京青年周刊
北京新闻周刊
微电脑世界周刊
电脑商报
电脑商情报
网络世界周报
电脑生活

(报纸)
人民日报
中华工商时报
中国经营报
中国青年报电脑周刊
光明日报电脑网络世界周刊
北京晚报
精品购物指南
中国计算机报
科技日报
为您服务报
中国信息报游戏导刊
网络报
电脑报
每周电脑报
电脑周末报
电脑教育报
华西都市报(成都)
软件报
信息产业报
购物导报

(电视台)
北京电视台
北京有线电视台
北京教育电视台
福建有线电视台

感谢以上57家媒体对于烈火文明前期市场宣传工作的支持!



精彩的游戏、华丽的画面、优美的音乐、曲折的剧情款款令你心动！
不要再等了，还不快去买！
记住！全国各地软件专卖店及各地书报亭有售！

世纪末
雷曼三部曲

1

金雷曼

先睹为快

雷曼 + 雷曼设计师 + 全中文说明手册

38元

Ubi Soft

金雷曼

《雷曼》温故知新版　经典游戏一次玩个够

（9月中旬上市）真情回馈价 38元

《雷曼》

◇风靡世界，全球销量超过四百万套的动作冒险游戏

《雷曼设计师》

◇运用游戏编辑器制作自己的雷曼游戏，随心所欲过把设计游戏瘾

《雷曼发烧友》

◇全部由雷曼发烧友自己制作的雷曼关卡
玩家自我价值的彻底体现

《雷曼2制作特辑》

◇全球焦点，99E3大热门《雷曼2》的制
花絮，AVI先睹，您将得到最新的雷曼
◇独家采访UBISOFT大牌制作人，《雷曼
主创人员，让您全面了解《雷曼2》的
方面面，成为最COOL的雷曼发烧友

2

麻烦大了

TONIC TROUBLE

麻烦大了

《雷曼2》姐妹篇　3D冒险游戏震撼初
（10月初上市）超低心跳价 38

◇超现实主义卡通风格的3D冒险游戏
◇令人捧腹的造型和故事情节
◇根据玩家的行动而自己变化的全新游
互动概念
◇3D加速技术与MMX技术的完美结合
◇高达44KHZ采样率的16位杜比环绕音
效果
◇独家提供《雷曼2》抢先试玩版

3

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

雷曼2

全球瞩目　世纪力作

（全球同步　10月22日火热出炉）

◇E3获奖热门动作冒险游戏
◇投资数百万美金开发的超级大作

◇全新3D场景营造的幻想王国
◇先进的游戏引擎为角色提供了空前的自由度和灵活性
◇对所有主流3D加速卡都提供内建支持
◇神秘嘉宾为您奉上中文游戏宣传曲
◇有机会获得各种雷曼小礼品
◇成为《雷曼》卡通巨片的全世界第一批观众

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址：上海市张杨路500号17楼
邮编：200122
电话：(021)58788969-223.232
传真：(021)58367021

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com


新衆® 主机板
133MHz
感受超速时空!
光驱CD-ROM
40X/44X/6XDVD
•最高数据传输率6000k/sec
•采用先进的独特减振设计
•采用多重读取技术，能读取CD-R
•采用独特的纠错技术
•支持多种碟片格式
飙133
Socket370
吉思汗系列产品（免费赠送防毒软体）
多媒体、外设系列产品
KA-133-1
• VIA Apollo Pro133+686A FSB133MHz
• 支持Intel PentiumII/III 处理器 up to 600MHz
• 3个DIMM插槽，
支持PC-133SDRAM8MB-768MB DRAM容量
• 双EIDE总线，支持PIO Mode3、4 UAT33/66IDE及ATAPI CD-Rom
• 4个PCI插槽、2个ISA插槽、1个AGP插槽、1个AMR插槽
• 提供4×USB、2×COM、1×LPT、2×PS/2、LrDA
• 内建AC'97音效，支援AMR插槽
• 支援网络唤醒，键盘、鼠标开机，硬件监控等功能
• 符合PC99规范，通过2000年测试
CZ-681
•采用Intel 440 ZX芯片组
•支持SOCKET 370
Celeron 300MHZ-500MHZ
•二个168线DIMM内存插槽
支持记忆体最大512MB
•具有Intel Wake On LAN功能
•一个AGP加速图形卡接口，
支持AGP 66MHZ/133MHZ
•四个32位元PCI总线插槽，
三个16位元ISA总线插槽
•闪速EEPROM（AWARD PCI BIOS）
具备即插即用功能
Hi-Five声卡
•采用ESS的最新声频芯片
•和PCI SPEC.V21一起的32位
PCI基础的AC'97声卡
•支持4.1多声道输出
•采用DirectSound 3D 4通道技术
•提供DirectSound Direct 3D硬件加速
•附带软件控制的2/2.1/4/4.1通道输出
•和微软特性兼容
P6扫描仪
•解析度最高可达19200*19200dpi
•36bit彩色位元，色彩最多超过68万亿的颜色
•专业硬件去网技术
•自动色彩校正.层次测试
•自动选取扫描范围
•自动省电模式
•附赠影像编辑.中、英文OCR、档案管理PaPerCom等软件
17CI显示器
•采用LG平面直角显象管，
具有超清晰涂层，防眩光、防静电，
0.25mm点距
•最高分辨率可支持1600*1200，
刷新率可达到85HZ
•采用的是单键飞梭控制，OSD菜单调节
•通过了MPRII标准认证和TCO95
"兰色天使"认证
•该显示器提供了USB的功能
回 执 表 (D9)
欲知产品详细资料请填写此表格传真至：010-62520219或寄至：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦1795号房间，企划部收　邮编：100086
☐大众显示器 ☐新众主机板 ☐大众扫描仪 ☐新众多媒体 ☐大众主机板
姓名______ 职务______ 电话______ 邮编______
公司名称______
地　址______
☐代理商 ☐直接用户 ☐其他
新衆®
FIC GROUP
大众电脑集团
众电脑股份有限公司
intel inside
celeron™ PROCESSOR
Intel Inside标志及Pentium为Intel公司注册商标，Celeron为Intel公司之商标。

继世界超快的巫毒Banshee GA-630 3D加速卡后，

技嘉科技再次推出全新超猛

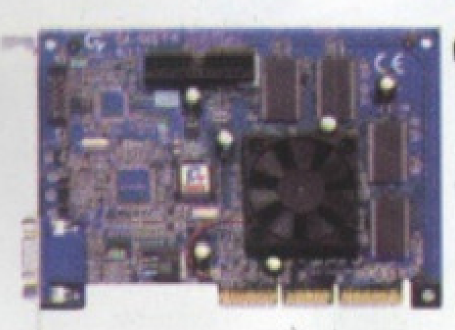
GA-660 RIVA TNT2 3D加速卡！

World Class Performance

GIGABYTE Graphics Accelerators

GA-660 NVIDIA RIVA TNT2™







- 新世代双材质著色 3D图形加速晶片-NVIDIA RIVA TNT2™
- 高速 32MB 显示内存
- 超逼真遊戏画面及无与伦比的3D 加速性
- 支持 Direct3D 及 DirectX(Windows 98/2000)
- 获 5 月号 PC Report测出最快的 TNT2 加速卡(PC Report 5 月号188 页)
- 于 6 月 PC Magazine 测试中脱颖而出，性能媲美TNT2 ULTRA
- 获西班牙 PC ACTUAL 6 月号最佳推荐

GA-622 NVIDIA RIVA TNT2™ Model 64



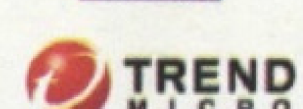
- 新世代 NVIDIA RIVA TNT2™ M64 3D 图形加速晶片
- 采用 32MB 高速显示内存
- 内建 300MHz RAMDAC
- 最高解析度 1920 x 1200 真彩，垂直刷新率达 75Hz
- 完整支持 DirectX及 OpenGL ICD功能
- 支持AGP 2X/4X 规格，提供高品质 DVD/MPEG2 播放功

GA-620 NVIDIA Vanta™



- 新世代 NVIDIA VANTA™ 3D 图形加速晶片
- 采用 8MB 高速显示内存
- 内建 250MHz RAMDAC
- 最高解析度 1920 x 1200，垂直刷新率达 75Hz
- 完整支持 DirectX 及 OpenGL ICD 功能
- 支持 AGP 2X/4X 规格

购买时请认明技嘉中国区代理之标示，以确保售后服务











http://www.gigabyte.com.cn

技高一筹，嘉誉全球

GIGABYTE

技嘉科技股份有限公司

上海办事处
电话：86-21-64739150
传真：86-21-64739145
北京办事处
电话：86-10-68748455
传真：86-10-68748368
E-mail：support@gigabyte.com.cn
广州办事处
电话：86-20-87549198
传真：86-20-87549198

北京润达深铭公司	010-88096097	杭州友和电子公司	0571-88668
沈阳凯迪电子公司	024-23990772	上海厉致贸易公司	021-635311
哈尔滨立地电子公司	0451-2538220	南京福中（集团）电子公司	025-368205
成都优势电脑公司	028-5532215	武汉奥德电子公司	027-878637
重庆八达电子公司	023-63854756	广州金迪诺电脑公司	020-87515

“如果现在您要一台目前市场上更快的计算机的话，DELL DIMENSION® XPS T550 台式机就是你的选择”☆

——来自《计算机世界》评测实验室的专家评语

集高端商业应用和高端多媒体处理为一体的DELL DIMENSION® XPS T系列台式机，被专家誉为目前市场上更快的台式机。为什么？当然有如山铁证。

它“采用英特尔®奔腾® III 处理器；基于 Nvidia TNT2 芯片集成 32MB 显存的 Viper V770D AGP 图形加速卡；Turtle Beach 公司的 Montego II A3D 320 Voice 声卡；128 MB 100MHz SDRAM 的内存；以及 Maxtor 公司出品的转速为 7200rpm 的 9.1 Ultra ATA 接口硬盘等，从硬件角度来看，DELL DIMENSION® XPS T550 台式机，集成了目前计算机硬件技术的最新成就。”☆

而“种种细节无不体现着戴尔对用户的细心照顾。”☆

更可喜的是：速度更快、性能更完备的 DELL DIMENSION® XPS T600 台式机现也已上市，进步如此迅捷，难怪电脑用户每每奔走相告！

请于周一至周六 8:30 —— 17:30，致电戴尔计算机（中国）有限公司免费销售专线；或随时访问戴尔中国网站：www.dell.com.cn。戴尔™产品 = 优良品牌 + 优良性能 + 优良服务！

☆ 摘引自《计算机世界》评测实验室的评测总结

DELL DIMENSION® XPS T 系列台式机，19英寸彩色显示器(17.9英寸可视范围)，图中带有重低音箱的Altec Lansing ACS 340音箱为可选配件

为何选择戴尔™电脑？



按需配置

每台戴尔™电脑都是按照每个客户在订购时对电脑配置的具体需求而生产的。



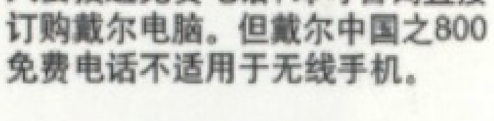
品质保证

所有向戴尔中国直接订购的 PC 机均享有3年有限保修。我们与电脑业界领导者紧密合作，保证您得到全新的科技与优良品质。



电话直接订购

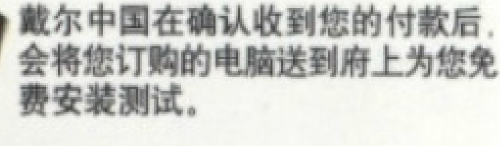
只要拨通免费电话，即可咨询直接订购戴尔电脑。但戴尔中国之800免费电话不适用于无线手机。





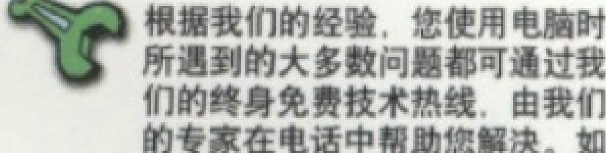
送货上门

戴尔中国在确认收到您的付款后，会将您订购的电脑送到府上为您免费安装测试。



售后服务

根据我们的经验，您使用电脑时所遇到的大多数问题都可通过我们的终身免费技术热线，由我们的专家在电话中帮助您解决。如有需要，在购买后第一年内我们还提供现场服务＊



E-VALUE SM 网上商店，自助选购

进入www.dell.com.cn，输入您感兴趣的产品配置的E-VALUE编码，即能在网上自助商店查询最新价格、升级选择，按照您的需要自行组合，直接在网上订购。电话订购时请向我们的销售代表引述该号码，以便查询细节。

DELL DIMENSION® 中小型企业商用台式机

DELL DIMENSION® L433c 台式机
英特尔® 赛扬™ 处理器 433MHz

- 微型立式机箱
- 英特尔® 810 芯片组
- 集成 128KB L2 高速二级缓存
- 32MB 100MHz SDRAM 内存
- 4.3GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 集成 Direct AGP 4MB 动态显存
- 40 倍速最大[3] 可变 EIDE CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.7英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 3年有限保修(第一年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 7,998

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加 Iomega Zip 100MB Internal Drive，加收：人民币 726
★ 可升级至 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘，加收：人民币 349
★ 可升级至 17 英寸彩色显示器（15.9 英寸可视范围），加收：人民币 920



可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 编码：220908-830100

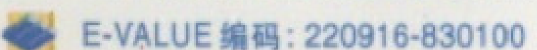
DELL DIMENSION® XPS T550 台式机
英特尔® 奔腾® III 处理器 550MHz

- 小型立式机箱
- 集成 512KB L2 高速二级缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 3Com® Etherlink® 10/100 PCI NIC for Complete PC Management
- 16MB Diamond Viper TNT AGP 图形加速卡
- 集成Yamaha 64 Voice Wavetable Sound
- 40 倍速最大[3] 可变 EIDE CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.7英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 3年有限保修(第一年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 15,788

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加 Iomega Zip 100MB Internal Drive，加收：人民币 726
★ 可升级至 13.6GB[1] Ultra ATA 硬盘 (7,200rpm)，加收：人民币 910
★ 可升级至 17 英寸彩色显示器（15.9 英寸可视范围），加收：人民币 920



可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 编码：220916-830100

DELL DIMENSION® 多媒体台式机

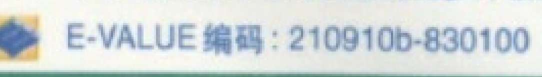
DELL DIMENSION® L500c 台式机
英特尔® 赛扬™ 处理器 500MHz

- 微型立式机箱
- 英特尔® 810 芯片组
- 集成 128KB L2 高速二级缓存
- 64MB 100MHz SDRAM 内存
- 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 集成 Direct AGP 4MB 动态显存
- Creative Labs SoundBlaster 64 Voice PCI 声卡
- 40 倍速最大[3] 可变 EIDE CD-ROM
- Harman Kardon HK 195 音箱
- 15英寸彩色显示器(13.7英寸可视范围)
- Microsoft® 智能鼠标
- 预装Microsoft® Windows® 98第二版(简体中文版)
- McAfee Virus Scan
- 3Com® US Robotics® 56K PCI Voice Faxmodem for Windows
- 3年有限保修(第一年上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 9,998

某些地区需另加运费人民币 204 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 可升级至 128MB 100MHz SDRAM 内存，加收：人民币 775
★ 另加 Iomega Zip 100MB Internal Drive，加收：人民币 726
★ 可升级至Sony CD-RW with Formatted Media，加收：人民币 1,356



可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 编码：210910b-830100

DELL LATITUDE™ 笔记本电脑

DELL LATITUDE™ CPi R400GT 笔记本电脑
英特尔® 奔腾® II 处理器 400MHz

- 256KB Internal on-die L2 高速二级缓存
- 64MB SDRAM 内存
- 6.4GB[1] Ultra ATA 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 256-bit 图形加速卡
- 带有 AGP 的 4MB Video RAM
- 高保真SoundBlaster Emulation-Capable兼容声卡
- 24 倍速最大[1] 可变 CD-ROM
- 14.1 英寸彩色 XGA TFT 显示屏
- 预装Microsoft® Windows® 98（简体中文版）
- 豪华便携包
- 3年有限保修(1年第2工作日上门服务)*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 26,548

某些地区需另加运费人民币 301 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

★ 另加 64MB SDRAM 内存，加收：人民币 1,065
★ 另加 56K Data/Fax Modem，加收：人民币 1,162



可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 编码：720927-830100



DELL Latitude™ CPi 笔记本电脑

DELL POWEREDGE® 服务器

工作组级服务器
DELL POWEREDGE® 1300 服务器
英特尔® 奔腾® III 处理器 450MHz
(支持双处理器)

- 小型立式机箱(深灰色)
- 512KB Internal L2 高速二级缓存
- 64MB 100MHz ECC SDRAM 内存(可升级至1GB[1])
- 9GB[1] LVD SCSI 硬盘
- 3.5 英寸 1.44MB 软盘驱动器
- 标准 Intel® Pro 100 + NIC
- 集成 Ultra2/LVD SCSI 控制器
- 32 倍速最大[2] 可变 EIDE CD-ROM
- 15英寸彩色显示器(13.7英寸可视范围)
- 标准 DELL 鼠标
- 标准 Openview Network Node Manager S.E.
- 3年有限保修（3年第2工作日上门服务）*
- 终身免费电话技术支持**

人民币 21,768

某些地区需另加运费人民币 213 元，订购时请向我们的销售代表咨询详情

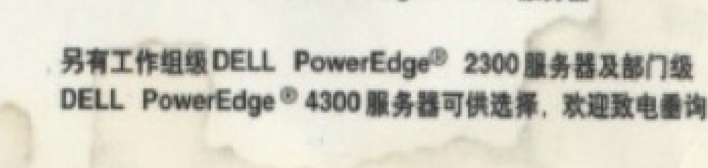
★ 另加第二块英特尔® 奔腾® III 处理器 450MHz，加收：人民币 5,811
★ 另加第二个 9GB[1] LVD SCSI 硬盘，加收：人民币 3,874



可向我们的销售代表查询更多升级选择

E-VALUE 编码：420922-830100

DELL PowerEdge® 1300 服务器



另有工作组级 DELL PowerEdge® 2300 服务器及部门级 DELL PowerEdge® 4300 服务器可供选择，欢迎致电垂询

立即行动！请于周一至周六 8:30 — 17:30 拨打戴尔中国免费销售专线

欲量身订造个人电脑组合，请随时浏览 24 小时网络商店，享用网上订购服务

www.dell.com.cn







800 858 2259

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN　　邮发代号：18-107　　零售价：5.00 元